

# 20 GIOCHI

**CBM 64**  
**SPECTRUM**  
**48 K**

**HIGH POLI**



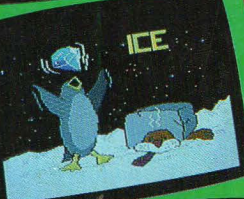
**CAT**



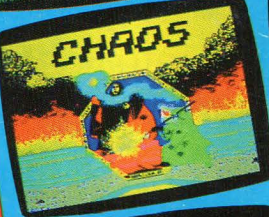
**HISS**



**ICE**



**CHAOS**



**FLOTATION**



**T.R.I.B.**



**MAYA BEE**



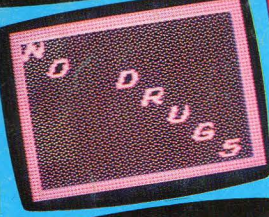
**RAMPS**



**STRONG EFFORT**



**NO DRUGS**



**MUNDIAL**



**WAR NOW**



**ADVENTURE**



**JOB**



**BLACK**



**WHITE**

**FAST LOADING "BITURBO"**



# SCACCO AI MOSTRI

Questo specialissimo numero di Special Program è interamente dedicato ai mostri dello spazio e a quelli della Terra. Nelle ipergalassia vivono quegli strani robot che troverete nella recensione di *Escape from the planet*. Quelli invece di casa nostra sono gli scacchisti che riescono a battere fior di computer in quello che viene definito il gioco più intelligente del mondo.

Certamente gente come Karpov e Kasparov hanno un cervello non comune. Ma è questione di qualche anno e poi anche loro cominceranno a perdere regolarmente contro i giocatori che...  
ragionano con il chip.

**MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!**

**POTRETE VINCERE**

**da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato**

**Lire 150.000 per il listato**

# SULLA CASSETTA



**CBM 64 LATO A**



**SPECTRUM LATO B**

4 HIGH POW

OOPS UP

5 GAT

STRONG OUT

6 HISS

CHAOS

7 ICE

FLOAT A TION

8 WEB

T.R.I.B.

9 RAMPS

MAJA BEE

10 MUNDIAL

STRONG EFFORT

11 WAR NOW

NO DRUGS

12 JOB

WAR FLIP

13 ADVENTURE

3D BLACK'N WHITE

14 Quando il chip dà scacco matto

20 Tin Tin on the moon

23 Escape from the planet of the robot monster

26 Crackdown: che disastro!

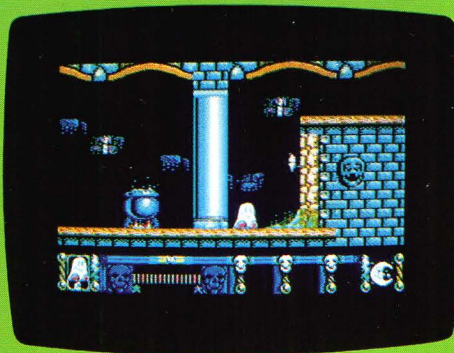
29 Vendo, compro, cerco, trovo



## HIGH POW

L'alta velocità affascina molti, anche se non proprio tutti, ma non sempre si è disposti a partecipare a gare a folle velocità pensando che nel caso si fallisca, la punizione consiste nella fine della propria esistenza. Ecco quindi per provare l'ebbrezza della corsa senza rischiare in prima persona High Pow. Sarete infatti alla guida di un velocissimo mezzo con il quale dovrete percorrere un percorso al termine del quale si trova un muro. Usate i vostri riflessi e le vostre abilità di guida per spiazzare il vostro avversario e svoltate poco prima del muro per fare meno movimenti possibili. È vero che parlarne è semplice, ma la realtà è un'altra.

Siamo certi tuttavia che dopo un po' di prove diventerete dei campioni provetti. Buon divertimento!



### JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO

inizio gioco

## OOPS UP

Eccoci di fronte ad un avvincente arcade che catturerà senza ombra di dubbio la vostra attenzione.

Lo svolgimento del gioco è simile ai tanti arcade che circolano sul mercato e cioè bisogna raccogliere i vari oggetti disseminati lungo il percorso e superare via via i vari schemi che si susseguono.

Ovviamente gli oggetti sono utilizzabili solo e soltanto se raccolti al momento opportuno. Il personaggio che vai a guidare negli schemi può solo saltare al fine di evitare gli ostacoli, il che, a dir la verità non è molto. Comunque tutto sta alla vostra abilità e vedrete che con un po' di fortuna riuscirete a terminare brillantemente la fantastica avventura che vi attende.

Buon divertimento!



### JOYSTICK SINCLAIR

Z

sinistra

X

destra

SPAZIO

salto

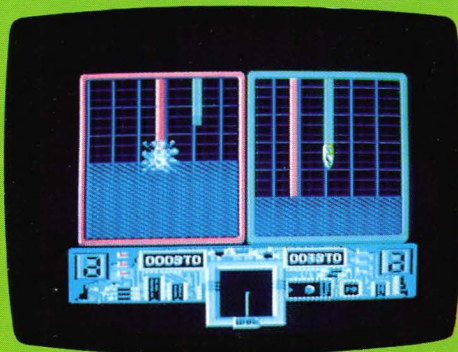
ENTER

opzioni



## GAT

Il nostro amico fantasmico ha da poco terminato il suo corso alla scuola di paura e come prima missione, quella più semplice, gli è stato affidato il castello di Drumtrochie. In questo vecchio maniero Gat troverà pane per i suoi denti, non sarà infatti così semplice aggirarsi per i bui corridoi e le tetro stanze senza aver paura a sua volta e senza essere toccati da animali o trabocchetti che potrebbero fargli fare una brutta fine. Ma Gat dovrà raccogliere gli oggetti che gli serviranno per spaventare il padrone di casa e ottenere il coronamento del suo corso, il diploma di fantasma abilitato. Il tempo a sua disposizione non sarà molto, perché le ombre della sera non sono eterne e il sole si affaccerà presto all'orizzonte, perciò Gat dovrà mettercela veramente tutta per riuscire nel suo intento.



### JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

inizio gioco

## STRONG OUT

Nei panni di un coraggioso mercenario sei capitato su di un pianeta sconosciuto abitato, logicamente, da strane creature multiformi.

Inviato dalla federazione interstellare Alfa 3, il tuo compito è quello di liberare i prigionieri tenuti in un luogo lontano da dove sei atterrato.

Seguendo lo scorrimento orizzontale del gioco dovrai dirigerti verso destra e saltando quando sarà il momento potrai colpire meglio i tuoi nemici che ti vengono contro sempre più minacciosi, ed eliminarli così una volta per tutte.

Occhio alla pellaccia e... buona fortuna!



### TASTI E OPZIONI DA MENU

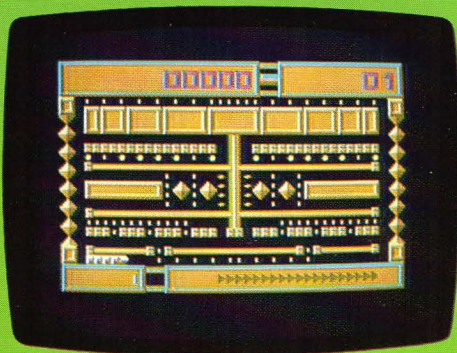
C  
B  
M  
6  
4

S  
A  
M  
U  
R  
M



## HISS

Hai ottenuto il lavoro di spazzino nella fabbrica di Ashtonville e il tuo compito consiste soprattutto nel ripulire le varie zone della fabbrica dai residui della lavorazione. L'unica cosa complicata consiste nel fatto che a mano a mano che raccogli i rifiuti il vagoncino che trascini si allunga e diventa sempre meno facile girarsi per i locali angusti dove dappertutto si trovano svolte e curve. Infatti se tocchi il fondo della tua "chiamiamola coda" ecco che viene interrotto e devi ricominciare daccapo, non dimentichiamo infatti che i residui sono molto pericolosi per la tua incolumità. Anche se a prima vista il lavoro ti è quindi sembrato semplice, con l'aumentare del tempo vedrai che è sempre più difficile, ma non disperare siamo certi che te la saprai cavare.



## JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

inizio gioco

## CHAOS

È una sfida dove strategia e astuzia giocano un ruolo predominante. Il gioco è attuabile sia contro il computer, temibile come sempre, che contro un diretto avversario.

Il vostro compito è quello di posizionare i propri giocatori su tutti i punti lampeggianti, oppure vincere l'avversario sottraendogli tutta l'energia a sua disposizione.

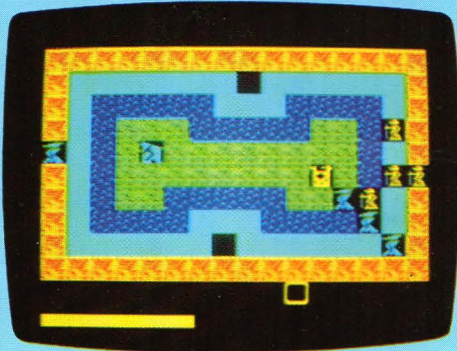
Per fare questo dovrai combattere con i nemici delle mini battaglie e riuscire così a conquistare una posizione. I 4 maghi di cui disponi possono chiamare in aiuto dei mostri e piazzarli nelle posizioni migliori sotto il punto di vista strategico e tattico. Ovviamente ogni mostro ha una forza diversa dagli altri.

Tieni presente che il mago può anche lanciare degli incantesimi per bloccare l'avanzata dei nemici o, meglio ancora, eliminarli. Buona fortuna!!

### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

#### GIOCATORE 1 - TASTI

Q           alto  
A           basso



3           sinistra  
4           destra  
CAPS       fuoco  
GIOCATORE 2 - TASTI  
P           alto  
L           basso  
B           sinistra  
N           destra  
SY SHIFT   fuoco



## ICE

Ecco una nuova avventura per il nostro eroe: la talpa. Ha ormai visitato quasi tutto il mondo abitato, ma questa volta i suoi servizi sono necessari in una zona dove freddo, gelo e situazioni difficilissime sembrano le uniche cose esistenti. Sulle montagne di Kiefersfelden si sono annidati degli strani individui che stanno terrorizzando la popolazione e a causa delle strane cose che accadono, anche i turisti hanno smesso di venire in questi luoghi una volta considerati di bellezza eccezionale per gli sciatori. Talpa, con l'abilità che la contraddistingue, dovrà fare del suo meglio per ristabilire l'equilibrio preesistente e far sì che i poveri montanari possano ricominciare a vivere tranquilli, senza lo spauracchio dei malviventi, e di rimanere senza lavoro a causa di questi ultimi. Buona fortuna, amico!



### JOYSTICK PORTA 2

**P**  
**RUN STOP**  
**SPAZIO**

pausa  
fine gioco  
arma finale

## FLOATACTION

Il game si svolge sulla superficie di un pianeta e dovrai sorvolarlo con la tua astronave lungo un piano tridimensionale.

Con essa dovrai colpire i radar nemici piazzati al suolo su dei pali dopo di che potrai fare atterrare la tua motomobile che dovrà colpire le moto-bike nemiche che ti vengono contro.

Ad aiutarti nell'impresa hai a disposizione un radar che ti segnalerà la loro presenza.

Mi raccomando! Fai bene attenzione agli alberi e ai numerosi ostacoli di varia natura che si interpongono sul tuo percorso.

Buona fortuna!



### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

Tasti ridefinibili

C  
B  
M  
6  
4

S  
A  
M  
P  
L  
E  
R  
M



## WEB

Tu sei un ragno e scopo della tua avventura è catturare mosche e farfalle (il cui punteggio è molto elevato), e per far ciò dovrai circondare gli insetti completando la tua ragnatela. Scoprirai anche che la ragnatela potrà avere una certa dimensione, dopo di che si riavvolgerà e che a mano a mano che avvanzerai nel gioco tutto diventerà sempre più difficile. Dovrai stare attento alla mano che può farti cadere se colpisce la ragnatela e ucciderti se ti urta, ma anche le bombole di insetticida sono pericolose e aumentano di numero con l'aumentare dei livelli. Ricorda che per ogni livello c'è un preciso numero di insetti da catturare per poter passare al livello successivo e che potrai gareggiare anche con dei tuoi amici.



## JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

inizio gioco

## T.R.I.B.

Nei panni di un ardimentoso pilota stellare ti trovi a bordo di un'astronave con la quale dovrai annientare i numerosi alieni che si fanno minacciosi.

Inoltre, attraverso alcuni bonus che dovrai collezionare, potrai migliorare notevolmente le caratteristiche della navicella a tua disposizione: aumento della velocità, fuoco rapido, fuoco multiplo ecc., il tutto coronato da una grande giocabilità e da una superba grafica.

Cerca di non avventarti sul nemico come un avvoltoio sulla sua preda, ricordati che sei pur sempre un essere umano e i tuoi limiti non possono essere oltrepassati.

Buon divertimento e.... buona fortuna!

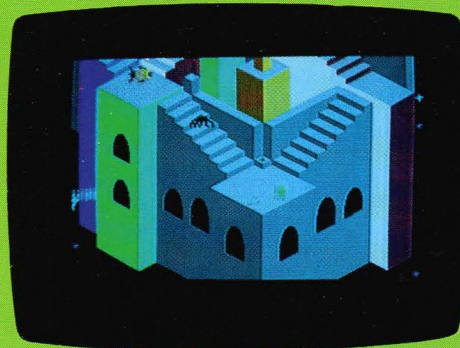


## TASTI RIDEFINIBILI



## RAMPS

Un mago molto burlone ti ha trasformato per scherzo in una palla saltellante, ma purtroppo quando sarebbe ora di farti ritornare allo stato normale, da uomo cioè, non trova più la formula magica e ti rivela che l'unica possibilità per ritrovare la tua condizione originaria, sarà quella di superare le rampe di Peaceville raccogliendo i magici oggetti che appaiono un po' dappertutto. Muoviti quindi per le varie scale, sulle cime dei muretti alla raccolta degli indispensabili oggetti stando bene attento agli strapiombi, altrimenti rischierai di diventare un tappetino al suolo. Altra cosa molto importante da evitare sono i ragni che con il loro veleno potrebbero ucciderti. Cerca le teleport che potrebbero esserti molto utili per superare ostacoli a prima vista invalicabili e per risparmiarti molta strada.



## JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

inizio gioco

## MAJA BEE

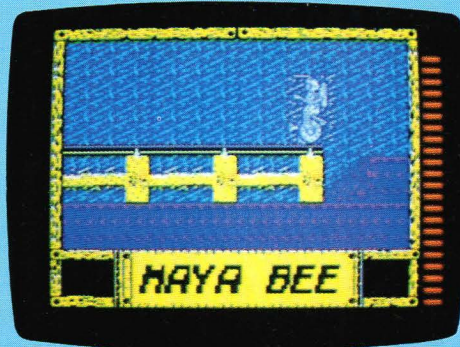
In questo video-game impersoni una simpatica ape che si muove su una ruota la quale le permette di saltare.

Come al solito sei alla ricerca di una via d'uscita tra le grotte che stai percorrendo ma le uniche cose che ti possono aiutare sono gli oggetti che puoi trovare per strada.

Questi oggetti contribuiranno notevolmente alla riuscita globale del gioco stesso.

Mi raccomando, non toccare nulla che possa apparire letale poiché, molto probabilmente lo è realmente.

Buona fortuna!



## JOYSTICK SINCLAIR-CURSORI-TASTIERA

O	sinistra
P	destra
E	alto
D	basso
SPAZIO	fuoco

C  
B  
M  
6  
4

S  
P  
A  
C  
I  
O  
C  
U  
R  
S  
O  
R  
I  
T  
A  
S  
T  
I  
E  
R  
A



## MUNDIAL

A questa riproduzione di un campionato di calcio possono partecipare tanti giocatori quante sono le squadre in gara e il computer gestisce le altre squadre che partecipano al torneo. Le partite verranno giocate in sequenza per superare le varie fasi e arrivare passando dagli ottavi e dai quarti finalmente alla finalissima tra le ultime due squadre rimaste in gara dalle varie eliminazioni. Potrete selezionare la durata della partita, in minuti reali, e se volete disputare una singola partita o l'intero torneo. terminate queste scelte potrete scegliere la vostra squadra e il colore della maglia. Ci sembra superfluo spiegarvi che vince la squadra che segna il maggior numero di goal per partita e che l'arbitro assegnerà le punizioni, compresi gli eventuali rigori, e punirà i giocatori troppo spericolati. Ma ora smettiamola con le chiacchiere e provate dal vero questo bel gioco!



### JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO

scelta opzioni  
calcio palla  
pausa sì/no

RUN/STOP

## STRONG EFFORT

I più grandi campioni di pugilato a confronto in un gioco senza esclusione di colpi.

Potrai usufruire di tutti i tipi di pugni conosciuti dal jab al diretto, dal gancio destro a quello sinistro e così via.

Fai molta attenzione ai colpi dei tuoi avversari che, essendo molto forti, possono metterti a KO in meno che non si dica.

Una grande novità è costituita sia dall'arbitro, che può intervenire per dividere i due atleti, che dal pubblico, che a seconda di come sta andando il match, potrà intervenire a favore tuo o del tuo avversario.

Cerca di mettercela tutta, combatti con il cuore e vedrai che la vittoria finale sarà tua.  
Buon divertimento e... buona fortuna!



### TASTIERA

Tutta la parte  
sinistra della  
tastiera controlla  
i movimenti del  
tuo giocatore



## WAR NOW

La dinastia Ming è stata sconfitta dai signori della Guerra, il cui unico linguaggio conosciuto è la violenza. Ma i quattro migliori guerrieri della casata non possono permettere che questi barbari ribelli abbiano il sopravvento e si sono offerti di sfidarli.

All'inizio dell'avventura dovrai scegliere un guerriero (dopo averne valutato le caratteristiche e tenendo in considerazione che un'intelligenza elevata potrà essere poco utile agli inizi, ma è indispensabile con il proseguire del gioco) e dopo essere salito a cavallo preparati a galoppare attraverso otto differenti situazioni dove l'azione sarà velocissima e dove prontezza di riflessi e capacità di ragionamento saranno essenziali per sopravvivere. Durante il cammino potrai trovare altre armi e solo in casi eccezionali usa le tattiche speciali.



### JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO

tattiche

## NO DRUGS

Lo scopo di questo gioco è molto attuale: catturare degli spacciatori che hanno invaso la città.

A bordo di una formidabile autovettura dovrai percorrere tutte le strade cittadine e cercare i locali malfamati dove i malviventi possono nascondersi.

La vista è dall'alto e la maggiore difficoltà risiede nel condurre l'auto evitando scontri frontali con i numerosi oggetti che vengono contro di te.

Inoltre puoi anche colpire con colpi di pistola un eventuale auto con a bordo gli spacciatori, tentando così di bloccarli.

Fai attenzione al tempo a disposizione che diminuirà progressivamente ad ogni scontro. Buona fortuna!



### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

6

sinistra

7

destra

8

alto

9

basso

0

fuoco

C  
B  
M  
6  
4

S  
A  
M  
U  
E  
L  
S  
O  
N



## JOB

Spara o muori potrebbe essere il motto per questo tuo nuovo lavoro. Dovrai infatti guidare il tuo uomo, un esperto di vigilanza, attraverso 5 mondi differenti, tre dei quali su tre livelli e due su due livelli, incontrando stanze nascoste, tunnel bui, sistemi di conduttura. I nemici, di almeno 50 differenti tipi, cambiano continuamente e tenteranno di distruggerti. Dovrai usare le tue armi: raggi laser, pistola, mine, con grande abilità per riuscire a sopravvivere e potrai trasformarti, ma solo per tre volte in un giroscopio, condizione che ti permetterà di essere invincibile e di passare incolume nei corridoi chiusi. Per aiutarti nel tuo difficile lavoro potrai raccogliere armi, scudi di forza e vite extra, esamina per questo ogni livello attentamente perché potrai trovare sorprese ovunque.



## JOYSTICK PORTA 2

**FUOCO** inizio gioco  
**JOY GIÙ + FUOCO** giroscopio

## WAR FLIP

Ecco a voi una versione molto speciale del "Flipper", che da tanti anni diverte migliaia di appassionati.

Infatti la scena si svolge su di un campo di battaglia e la palla, invece di rimbalzare sui soliti elastici, rimbalza su cannoni o mitragliatrici, le quali tenteranno di mettere fuori uso le barre del flipper stesso.

Oltre a questo la palla può spostarsi su schermi differenti che sono adiacenti a quello di gioco effettivo. Divertitevi!



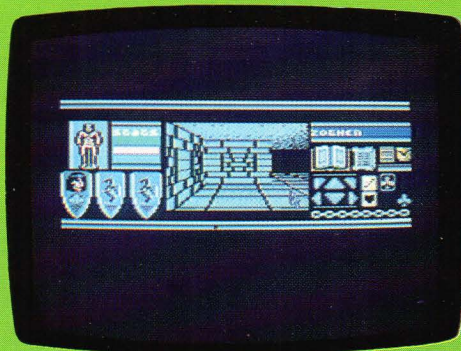
## JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

**Q** barra sinistra  
**P** barra destra  
**SPAZIO** moto sussultorio



## ADVENTURE

I saggi di Peaceville avevano messo la loro saggezza e le loro abilità magiche al servizio della cittadinanza, ma tra di loro un uomo avido di potere decise di sopraffarli e di relegarli nell'aldilà, richiamando poi al suo servizio le forze del male e seminando il terrore ovunque. Ma con il trascorrere degli anni i sedici campioni di Peaceville sono riusciti a trovare il modo per ritornare nel mondo e distruggere il pazzo stregone. Ricercate quanti più campioni vi sarà possibile e tutti gli oggetti e le armi che potranno aiutarvi nel vostro scopo. Una volta che vi sentirete pronti, raccogliete i quattro cristalli dell'inizio del mondo nascosti nelle torri e portateli alla quinta dove potrete distruggere lo stregone ricacciando poi le forze del male nell'oscurità: ma state attenti perché molti umani sono stati trasformati in orrendi mostri e le intelligenze più potenti in killer psicotici. A mano a mano che avvanzerete nella vostra esperienza avrete a disposizione sempre più magie che vi saranno utili per sopravvivere. Buona fortuna!



### JOYSTICK PORTA 2

**JOYSTICK**

**BASSO +**

**SPAZIO**

**FUOCO**

tattiche

inizio gioco

## 3D BLACK'N WHITE

Qui c'è ben poco da dire visto che si tratta di giocare e possibilmente vincere, una partita a scacchi. La vista della scacchiera è in 3D il che migliora notevolmente la visione globale del gioco. Per spostare i pezzi occorre inserire le coordinate di partenza e di arrivo e il pezzo si muoverà automaticamente nella posizione prescelta. (Es. A2, A3). Per chi non conosce le regole fondamentali di questo gioco vi spieghiamo brevemente alcune delle principali regole: innanzi tutto lo scopo principale è dare "scacco matto" al Re avversario, cioè rendergli impossibile ogni tipo di mossa. I pezzi di cui disponete sono: i pedoni, i quali possono muovere di una casella alla volta (tranne per la prima mossa che vi permette di avanzare di due caselle) e mangiare i pezzi avversari diagonalmente (sempre di una sola casella). L'alfiere invece può essere spostato diagonalmente senza limite di caselle sia avanti che indietro; la torre può muoversi sia in orizzontale che in verticale, anche qui senza limite di caselle. Il cavallo, invece percorre un movimento anomalo e cioè avanza a forma di "7" più precisamente di una casella (o due) in una direzione orizzontale (o verticale) o di due (o una) casella nella direzione perpendicolare allo spostamento iniziale. La regina è il pezzo più versatile (e più utile) della scacchiera. Infatti questo pezzo può essere mosso



in tutte quante le direzioni (orizzontale, verticale e diagonale) e per un numero illimitato di caselle, escluso il movimento del cavallo. Perdere la regina può significare perdere la partita. Il re dal canto suo può muoversi in tutte le direzioni dello spazio (esclusa sempre la mossa del cavallo) soltanto di una casella alla volta.

Qualora riusciste a portare un pedone nel punto opposto (dove per intenderci erano piazzati inizialmente i pezzi avversari torre, cavallo, regina, ecc.) potrete riprendervi di diritto un pezzo che precedentemente vi è stato "Mangiato" dall'avversario.

**TASTIERA**

C  
B  
M

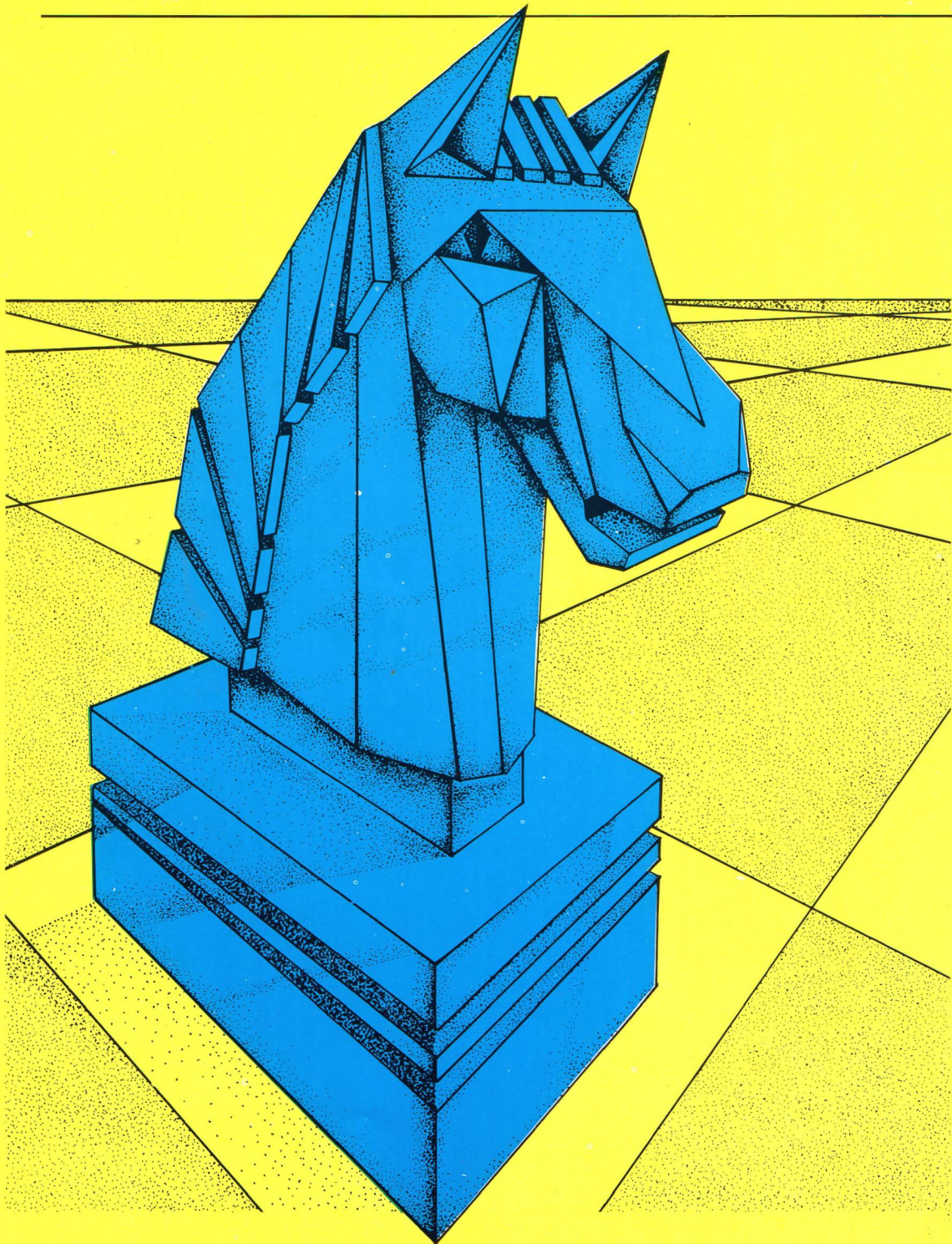
6  
4

S  
A  
M  
U  
R  
M



# QUANDO IL CHIP

---





# DA SCACCO MATTO

**I**n un auditorium affollato, il campione se ne sta curvo su una scacchiera, circondato dai cameramen. Tutto racchiuso in se stesso, si stringe la mascella tra le mani. Si sta concentrando nel tentativo di raggiungere un livello ancor più alto di concentrazione. Il suo avversario, esso pure un campione, si trova a circa trecento miglia di distanza. Sta pensando alla prossima mossa da compiere. È impegnato in calcoli su una scala tanto colossale, che nessuno tra il pubblico riesce nemmeno a concepirli. Il primo campione, Gary Kasparov, è considerato da molti "aficionados" il più grande genio che il gioco degli scacchi abbia mai visto. È diventato campione del mondo dopo aver sconfitto il suo connazionale sovietico Anatoly Karpov nell'autunno del 1985. A quell'epoca aveva soltanto ventidue anni: era



la persona più giovane che mai avesse conquistato il titolo. Il secondo campione, Pensiero Profondo, è assai più giovane di lui. Ha più o meno due anni. Pensiero Profondo è un computer. Di regola gioca a scacchi per via telefonica. Nella primavera del 1989 ha



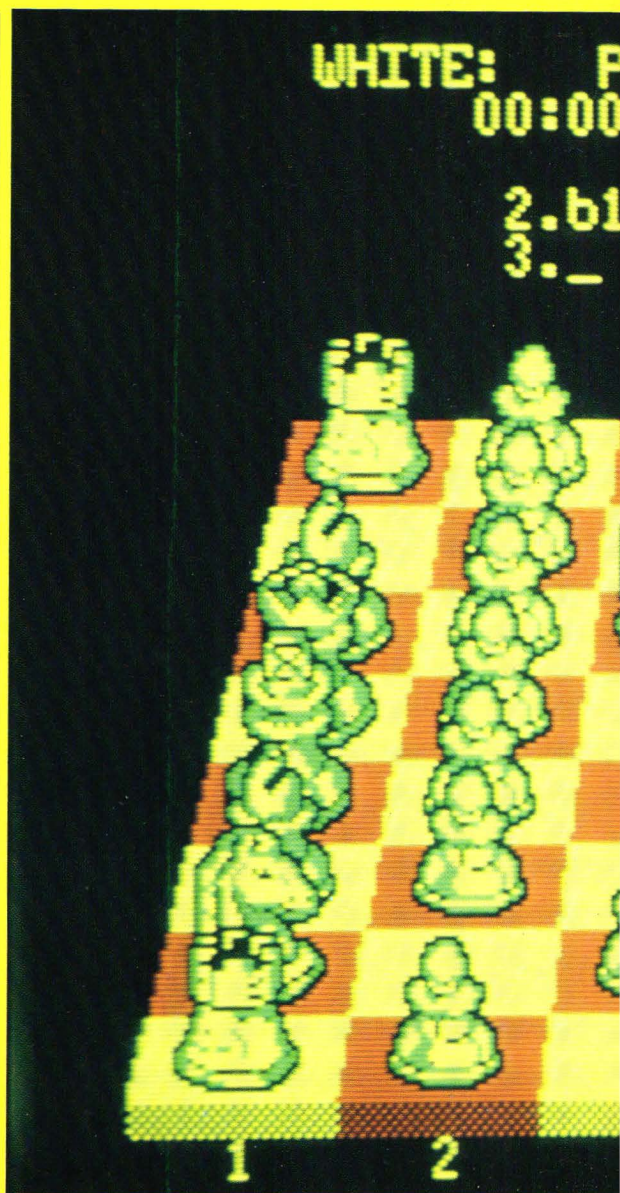


sconfitto tutti i partecipanti al sesto Campionato del Mondo per computers, svoltosi a Edmonton, nello stato canadese di Alberta. Pensiero Profondo è di gran lunga la più rapida macchina scacchistica mai concepita dall'uomo.

La sfida in due partite, tra i campioni, svolta a New York il 22 ottobre 1989, è stata concepita per far luce sul punto nodale in cui, ai livelli più alti, la scacchistica umana e la scacchistica computerizzata s'incrociano. Il fatto stesso che lo scontro abbia avuto luogo è, in un certo senso, una vittoria del computer. Prima dell'avvento di Pensiero Profondo, non era stata realizzata nessuna macchina che potesse sfidare con speranze di successo un campione del mondo umano.

Il giorno in cui i computer cominceranno a spuntarla sui più grandi giocatori umani — un fatto ritenuto ormai inevitabile — il loro dominio sarà definitivo. L'indice di miglioramento del giocatore umano non può competere con quello dei computer, che progredisce in forma esponenziale. Nel 1986 il computer più rapido analizzava all'incirca 150 mila differenti posizioni al secondo. Pensiero Profondo, oggi, ne analizza più o meno un milione e 600 mila. E non è molto lontano il giorno in cui vi saranno macchine in grado di valutare dieci o addirittura cento milioni di mosse al secondo. Taluni scienziati che studiano i computer prevedono ormai che in un periodo di tempo variabile tra i tre e i cinque anni le macchine avranno superato a tal punto le nostre capacità che un qualsiasi confronto tra campioni mondiali umani e computer sarà semplicemente noioso, perché privo di alternative.

La prevedibilità dei risultati scacchistici è enormemente facilitata da un sistema di valutazione internazionale noto come Sistema



Fide e basato sul rendimento ottenuto nei tornei ufficiali. La valutazione di Pensiero Profondo dovrebbe aggirarsi attorno a 2450-2500, un indice che lo colloca tra i trenta giocatori migliori del Paese. L'indice di Kasparov, salito di recente a circa 2800, è il più alto che sia mai stato raggiunto. Ha superato persino quello raggiunto da Bobby Fisher al suo apice.

Vi sono tuttavia delle incertezze, quando a essere valutata non è una persona bensì una macchina. Pensiero Profondo ha ottenuto alcune vittorie di prestigio. Fino a che punto



PLAYER

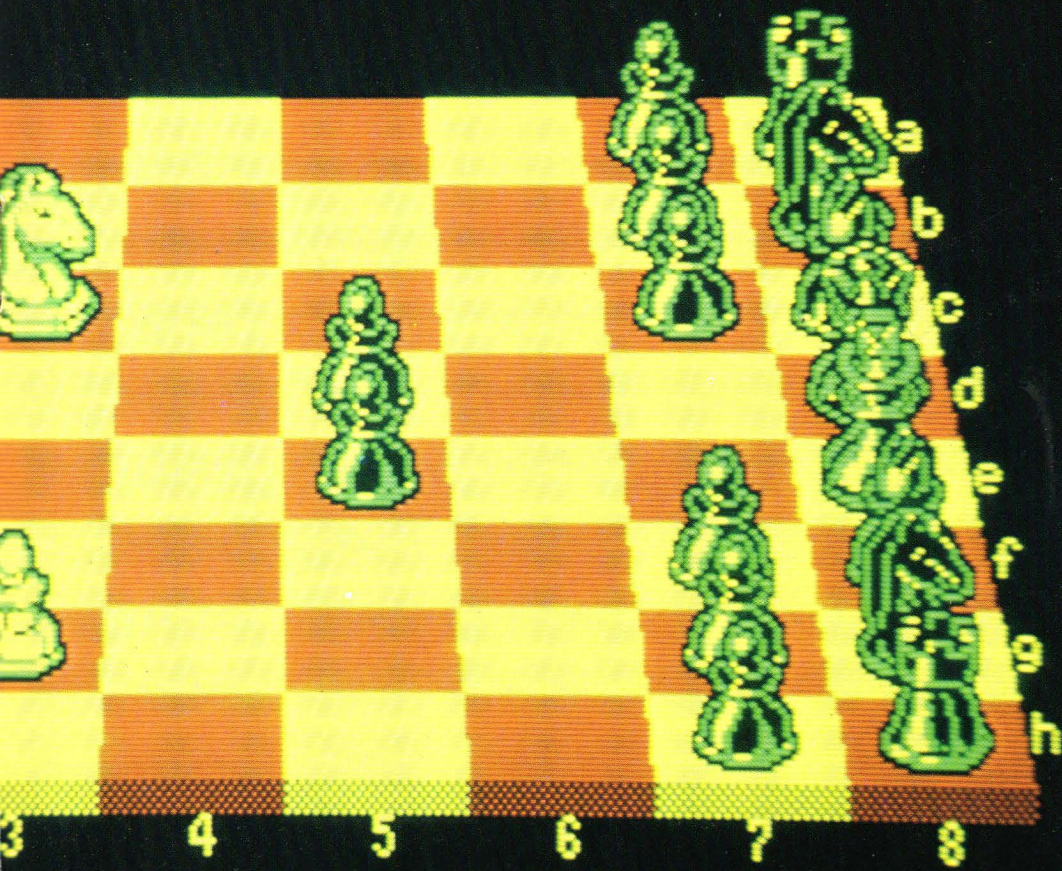
38

-c3

BLACK: CHESSMASTER

00:00:15

2.e7-e5



queste vittorie sono state il risultato di una sua abilità intrinseca e fino a che punto sono state invece causate dal nervosismo di un essere umano che si trova di fronte a un avversario che non gli è per nulla familiare? Naturalmente, nemmeno Kasparov è del tutto immune dal nervosismo.

La doppia sfida ha luogo alla New York Academy of Art. Nella prima partita, Pensiero Profondo gode di tre vantaggi non poco apprezzabili. Secondo le regole del match, fotografi e operatori cinetelevisivi avranno campo libero per i primi otto minuti: un fatto che

ovviamente non può disturbare Pensiero Profondo, ma può innervosire Kasparov. Alla macchina è stato assegnato il Bianco nella prima partita e il Nero nella seconda, e toccherà quindi a lei la prima mossa. A ciascuno dei contendenti sono concessi in tutto novanta minuti. Trattandosi di un tempo minimo rispetto a quello solitamente concesso in una gara agonistica, Kasparov potrebbe sentirsi inquietato da una simile irregolarità.

Il gioco ha inizio. Kasparov si china sotto flash e riflettori. Di bell'aspetto, un po' scuro, è figlio unico di un padre ebreo morto

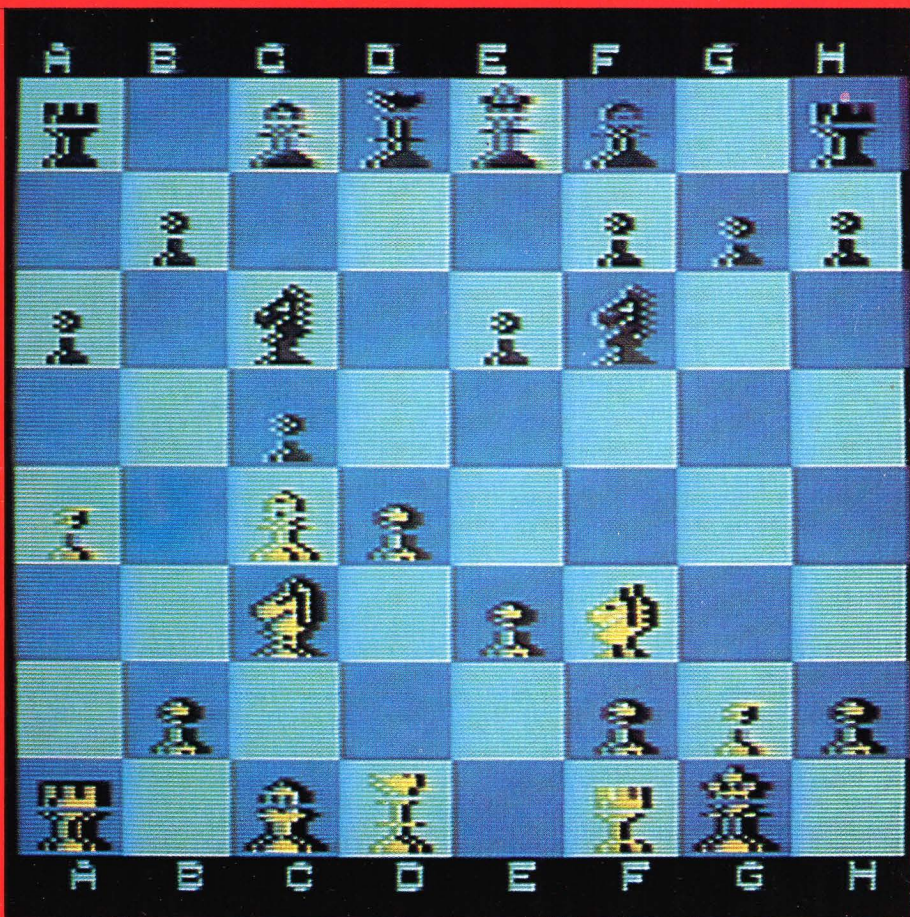


quando il ragazzo aveva soltanto sette anni e di una madre armena. Il suo è un volto che sembra fatto apposta per meditare. Per Kasparov, concentrazione non significa affatto immobilità. Col trascorrere del tempo, il sovietico esprime una varietà impressionante di gesti. Scrolla le spalle, fa schioccare le nocche, tamburella con le dita, si gratta la fronte, si mordicchia le unghie, serra la mascella. Eppure, nonostante tutta questa attività, il gioco si dipana tranquillo. Ciò che diventa palese dopo circa diciotto mosse ai giocatori più abili — tra i presenti vi sono alcuni Grandi Maestri — risulta evidente a tutti una dozzina di mosse dopo: Kasparov ha preso il controllo della partita. Pensiero Profondo — tramite il suo progettista Feng-hsiung Hsu — si arrende alla cinquantatreesima mossa. Prima di riposarsi in vista della seconda partita, Kasparov si rivolge brevemente alla folla. Parla con tono esultante, concedendosi addirittura tocchi di grandiosità: «Non riesco

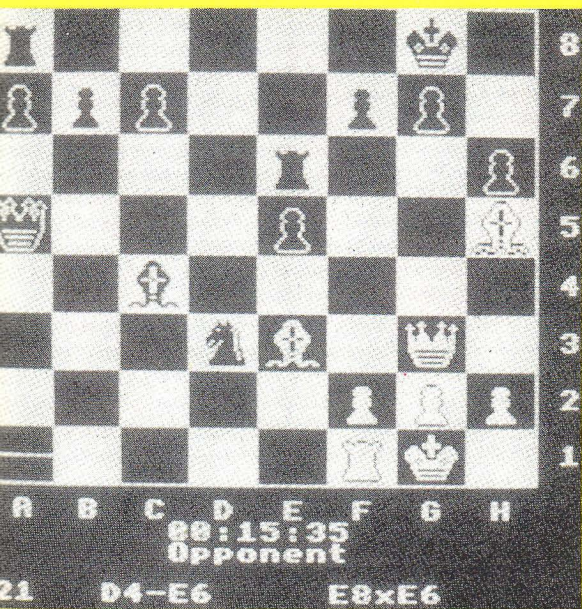
proprio a immaginarmi convivere con il pensiero che il computer sia più forte della mente umana», dice. Sfidare la macchina significa «proteggere la razza umana».

L'impressione più forte lasciata da questa prima partita è forse quella dell'entusiasmo e della partecipazione partigiana del pubblico. Pensiero Profondo non genera simpatia. In alto, dove è concesso parlare, il suo modo di giocare è accolto con disprezzo e condiscendenza fin dall'inizio. E quando Kasparov comincia a metter sotto l'avversario-macchina, il disprezzo del pubblico si trasforma in battute ironiche, in risate, in fischi di incredulo sfottimento.

Il problema posto di continuo dalla scacchiera è sostanzialmente lo stesso, sia per l'uomo sia per la macchina: qual è la mossa più forte che posso compiere? E tuttavia, anche se perseguono il medesimo obiettivo, uomo e macchina cercano di raggiungerlo in maniera radicalmente diversa. Tenuto conto del-







la relativa lentezza del cervello, l'uomo riesce ad analizzare soltanto una frazione infinitesimale delle mosse possibili in ogni circostanza. Nei casi più tipici, la sua scelta avviene per biforcazione. Egli decide in un primo momento, con quel processo alquanto misterioso che si chiama intuizione, un numero ristretto di mosse candidate a proporsi come mossa ottimale — magari non più di due — e analizza successivamente tali possibilità, restringendo ulteriormente la scelta tra le poche mosse rimaste e quella da fare. Una macchina come Pensiero Profondo, al contrario, esamina ogni mossa possibile, per quanto inattuabile o chiaramente inutile essa possa essere. Tale processo di analisi totale viene definito ricerca a livello di "forza bruta", in opposizione alla ricerca "selettiva" connessa con l'intuizione.

In parte perché l'intuizione si sottrae alle macchine e in parte perché essa rappresenta un'area della psiche particolarmente difficile da descrivere o da categorizzare, molti giocatori di scacchi hanno visto in essa una difesa finale e invincibile contro ogni possibile incursione della macchina. Anni fa, ad esempio, Kasparov, ebbe a dichiarare: "Se un computer riesce a battere il campione del mondo, vuol dire che il computer è in grado di leggere i migliori libri del mondo, di scrivere i drammi migliori del mondo, di conoscere tutto ciò che riguarda la storia, la letteratura e la gente. Il che è impossibile".

Circa dieci anni fa, quando persino i computer migliori erano facile preda dei Grandi Maestri, venne condotto uno studio nel quale parecchi giocatori di classe internazionale cercavano di valutare il livello che i computer avrebbero potuto raggiungere. Al di là delle divergenze di valutazione, ne emerse un'indicazione di fondo: secondo gli intervistati, i computer avrebbero raggiunto al massimo un livello di gioco di cinquanta punti inferiore al loro. Risultati del genere riflettono senza dubbio la tipica esigenza di chi è fortemente competitivo ad affermare la propria superiorità. Essi tuttavia, probabilmente, riflettono anche l'intima convinzione che gli scacchi, ai loro livelli più elevati e rigorosi, sono a tal punto soggetti a intuizioni inesplicabili — a impulsi artistici o creativi o mistici — che una semplice macchina non riuscirebbe mai ad acquisirne in controllo totale.

All'atto pratico, l'indice di capacità del computer è continuato a salire. Il regno dell'uomo — un regno ritenuto inaccessibile alle macchine — risulta insomma più vulnerabile del previsto.

In futuro, le generazioni di macchine che seguiranno computer come Pensiero Profondo ci costringeranno sicuramente a prendere in esame la natura e l'importanza dell'intuizione umana. Per saper scandagliare tutte le possibilità della scacchiera, ad esempio, non occorre essere intelligenti, nel senso consueto del termine. Si può, anzi, essere addirittura ottusi, purché si sia veloci: ciecamente, elettronicamente veloci. Pensiero Profondo ci costringe a farci una domanda: quale sarà il prossimo passo? Quali settori della nostra vita, della nostra storia, della nostra letteratura, della nostra umanità potranno risultare accessibili alla forza bruta di un mirabolante divoratore di numeri?

In possesso del Bianco nella seconda e decisiva partita, Kasparov si scatena. Gioca un gambetto di Regina, nel quale il Bianco sacrifica l'Alfiere di Regina per prendere una salda posizione centrale sulla scacchiera. Alla decima mossa, quando teoricamente il gioco è ancora nella sua fase iniziale, Kasparov è ormai riuscito a fare qualcosa che non è mai riuscito a nessuno: ha fatto fare la parte dello sciocco a Pensiero Profondo. I suoi pezzi presentano uno schieramento possente, mentre Pensiero Profondo ha appena cominciato a mettersi in moto. La partita è di fatto finita prima ancora di essere iniziata.

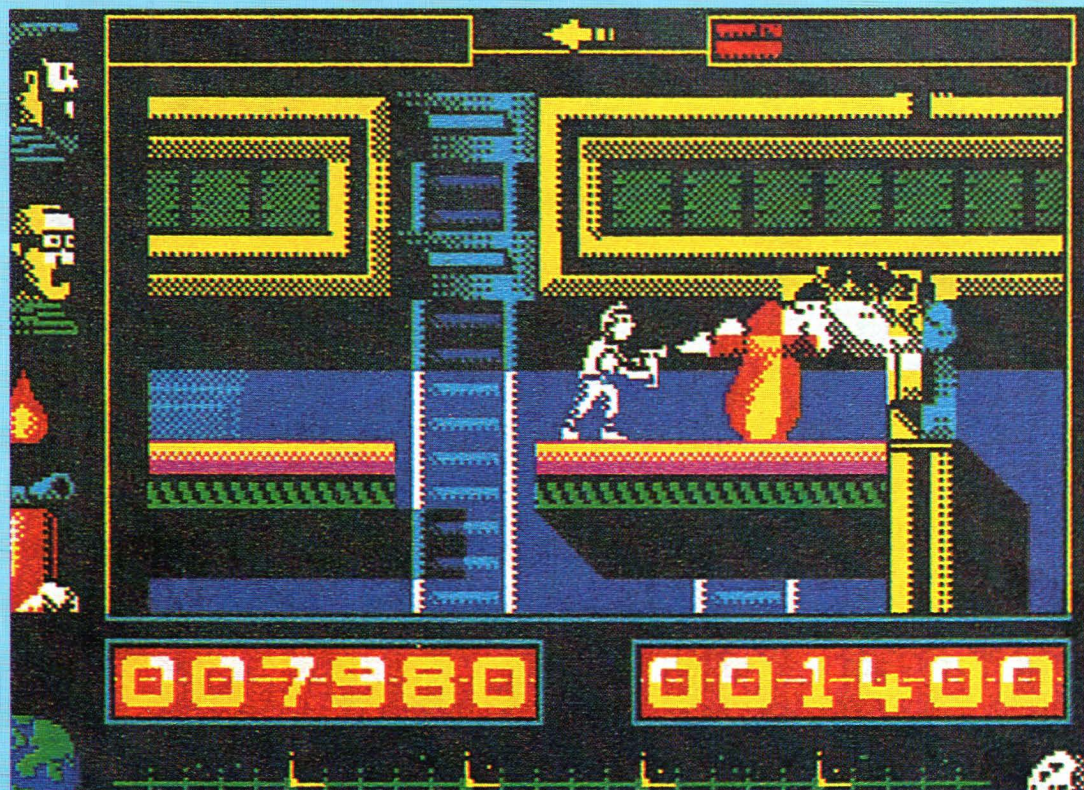


# TINTIN

## on the water

**M**a allora è proprio tornato! Tin Tin, l'intelligente ragazzino francese con un divertente taglio dei capelli e un cagnolino bianco, è ora il personaggio principale di un gioco per il com-

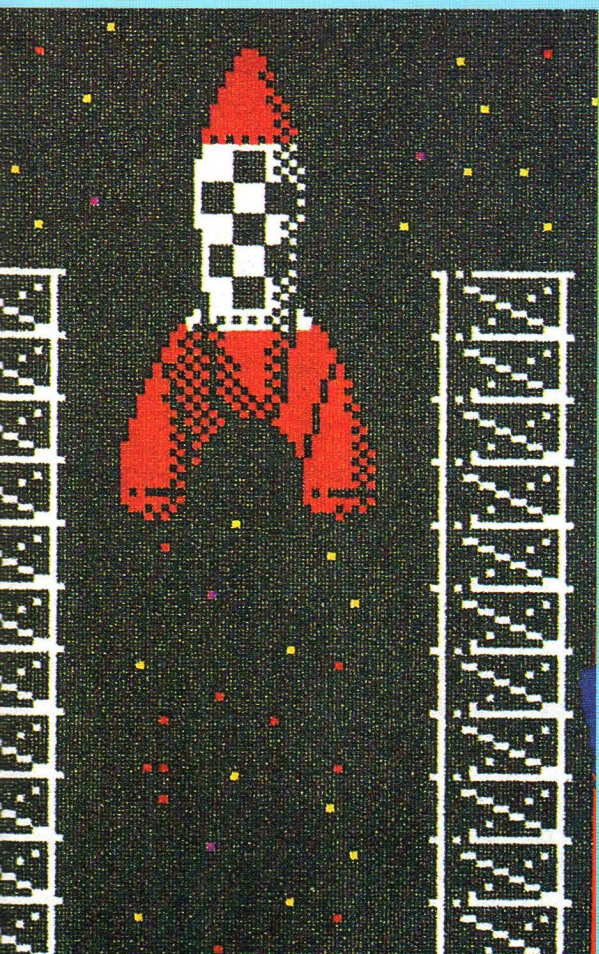
puter. Se hai già visto tutti i suoi cartoni animati migliaia di volte, se i suoi fumetti hanno tutte le pagine con le orecchie e hai sempre voglia di rivederti le avventure di Tin Tin, con quel piccante lupo di mare del Capitan Had-





# TIN

## moon



dock, i gemelli Tompson con il cappello a bombetta e il diabolico Colonnello Jorgen, è arrivato il tuo momento.

**Tin Tin on the Moon**, un'avventura di arcaica composta da molte parti, con alcuni disegni grafici veramente carini, ha proprio il sapore dell'inizio di una serie di avventure; nelle centinaia di fumetti c'è una immensa quantità di materiale, sicuramente sufficiente per far da base a giochi per il computer fino all'anno 2.500.

**Totm** è uno dei classici e anche se il gioco non è terribilmente originale, è ottimo per farsi delle risate fragorose ed è anche molto fedele allo spirito dei fumetti originali. La parte uno ti vede alla guida del tuo razzo spaziale in una tempesta di meteore, mentre cambi velocemente direzione per prendere le sfere gialle (carburante supplementare) e quelle rosse (bonus che ti permettono di avanzare nel livello successivo quando ne hai catturate otto). E proprio quando stai facendoti i complimenti per essere riuscito a completare questo livello in 30 secondi circa, ti accorgi che dovrai attraversarlo sempre fra un livello e l'altro e ogni volta le meteore aumentano e le sfere diminuiscono!

La sezione seguente assomiglia un po' a Dan Dare della Virgin: è ambientata nei camminamenti e nei corridoi del razzo spaziale e vede Tin (come lo chiama il suo amico) lottare per sconfiggere i sabotatori. Salti su e giù per le scale a pioli ed anche fra di esse; raccogli gli estintori; ne spruzzi il contenuto sui fuochi; localizzi le bombe e le disinnesti; ritrovi i tuoi amici che erano stati catturati e li liberi dalle grinfie del cattivo colonnello Jorgen; e, cosa più importante, eviti di essere colpito dai delinquenti che maneggiano armi a raggi.

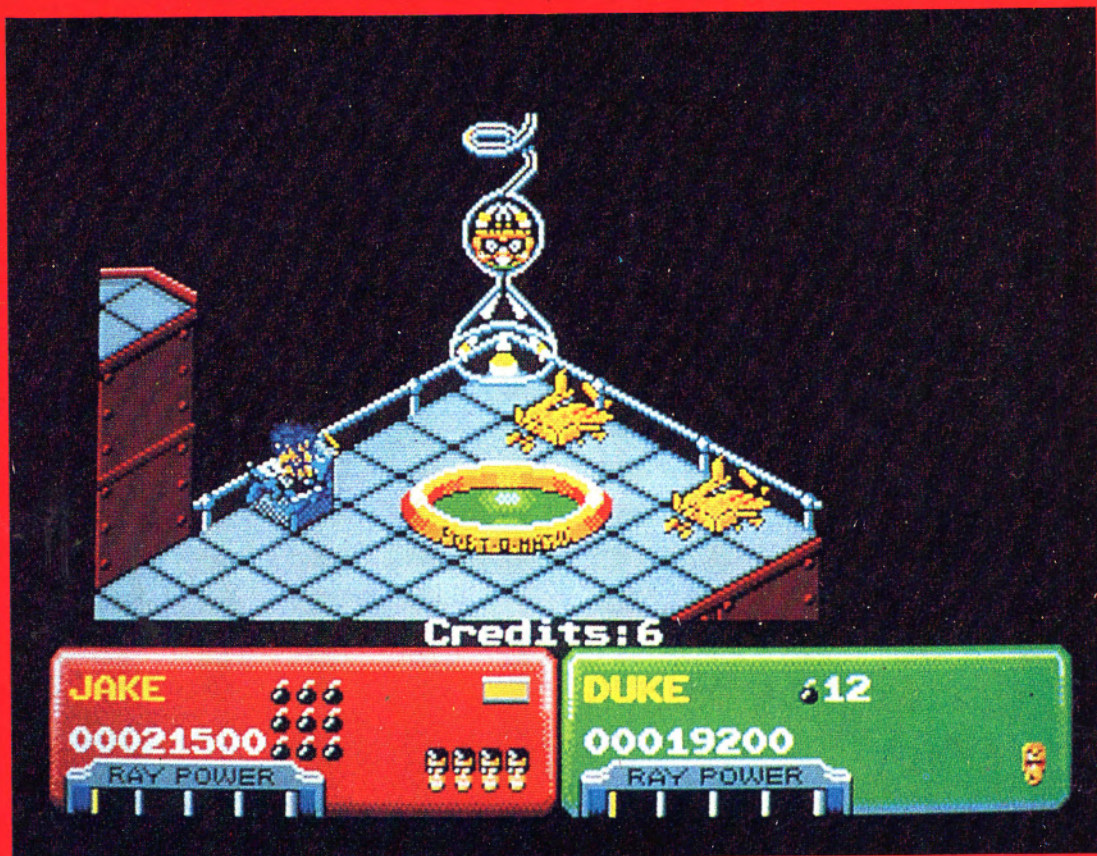
Se riesci a realizzare tutti questi obiettivi senza esaurire tutta la tua energia, prima di avere accesso alla successiva zona del razzo ritorni allo stadio delle meteore, poi più fuoco, più bombe, più delinquenti.

Nell'ultima fase Tin Tin deve atterrare sulla Luna, non è quindi per nulla sorprendente che questa sezione sia un po' simile a quegli antichi giochi di atterraggio sulla Luna. In ogni caso, **Tin Tin on the Moon** è un package che sembra proprio carino; probabilmente non costituisce una grossa sfida per i più esperti, ma per chi apprezza il personaggio è sicuramente qualcosa di diverso dal solito.

cr. ba.



# ESCAPE FROM



**I** Reptilon, gli alieni più malvagi di tutto l'universo, hanno invaso la colonia sul pianeta X e tratto in schiavitù tutti i terrestri, compreso lo scienziato più brillante (e più bello) del mondo, la professoressa Sarah Belum. Gli schiavi sono costretti a costruire

un'armata di robot di cui i Reptilon si serviranno per invadere la Terra. Tocca a Jake e Duke, due commandos spaziali, il compito di rimandare i Reptilon da dove sono venuti e subito i due partono per il pianeta X, armati solo di laser e di megabombe.

# OF THE ROBOT



# THE PLANET



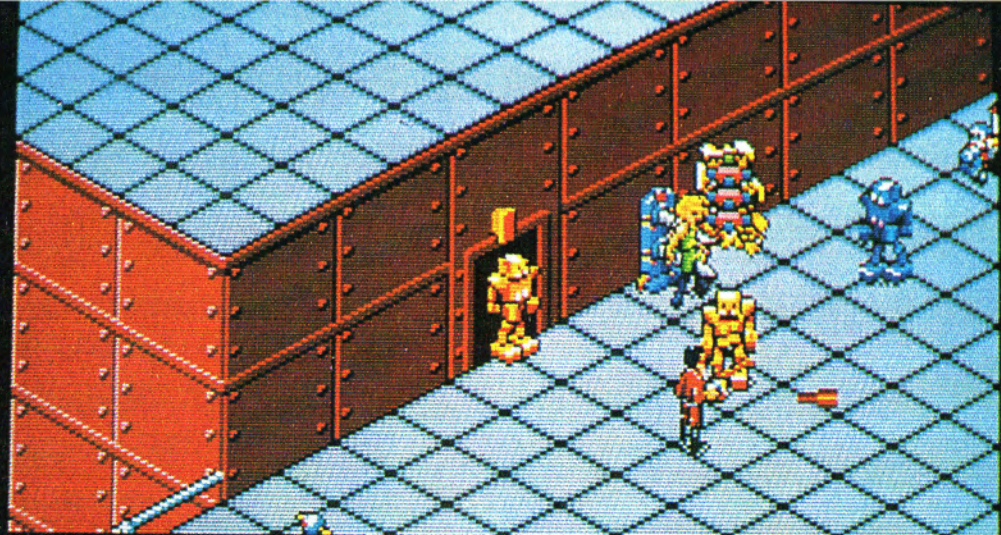
Il pianeta è suddiviso in diciassette zone tridimensionali, ciascuna piena di robot che vanno eliminati subito prima che prosciughino i livelli d'energia dei due eroi: solo distruggendoli tutti si può passare allo schermo successivo.

Alla fine di ogni livello bisogna affrontare un gigantesco Reptilon (distruggetelo prima che vi calpesti) oppure una folle corsa a bordo di una slitta a razzo in un labirinto di cui non conoscete l'uscita (dovete trovarla prima che scada il tempo). Solo alla fine dell'ultimo li-

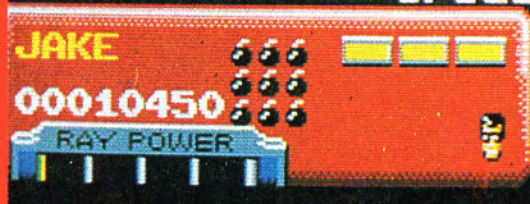
# MONSTER







Credits: 8



vello potrete affrontare il capo dei Reptilon e sappiate che è un alieno veramente gigantesco!

Con dei brillanti schermi d'apertura che si ispirano ai filmacci di fantascienza degli anni Cinquanta, **Escape from the planet of the**

**robot monsters** si rivela originale fin dall'inizio. L'azione è frenetica e violenta, la grafica è meravigliosa e ricca di spunti ironici e anche la colonna sonora follemente ritmata è eccezionale. Chi si perde questo gioco merita di finire in pasto ai Reptilon!



Credits: 6





**QUESTO MESE  
IN EDICOLA**

**IL NUOVO NUMERO DI**

**CBM 64 HIT  
PARADE**

**30**

**GIOCHI**

**FAST LOADING  
"BITURBO"**

- 1 - GLI ANTENATI
- 2 - PONZIE
- 3 - ROCKMAN
- 4 - BUMP
- 5 - SPADA NERA
- 6 - SAVANA
- 7 - JUMPER
- 8 - PERLE
- 9 - LO GNOMO
- 10 - MATRASS
- 11 - IDOLO D'ORO
- 12 - POMPELMO
- 13 - FREDDY
- 14 - SUPER CANNON
- 15 - IL PRESTINAIO
- 16 - AFRICA NERA
- 17 - LE 7 PROVE
- 18 - ATTACCO UFO
- 19 - BOBO
- 20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
- 21 - LAST CAVERNS
- 22 - NIGHT MISSION
- 23 - FORMULA 1
- 24 - GHIOSCOPIO
- 25 - AIR FIGHTER
- 26 - ESPLORATORE
- 27 - GUN
- 28 - OMBRA NERA
- 29 - ESSE TEAM 2
- 30 - KUNG FU



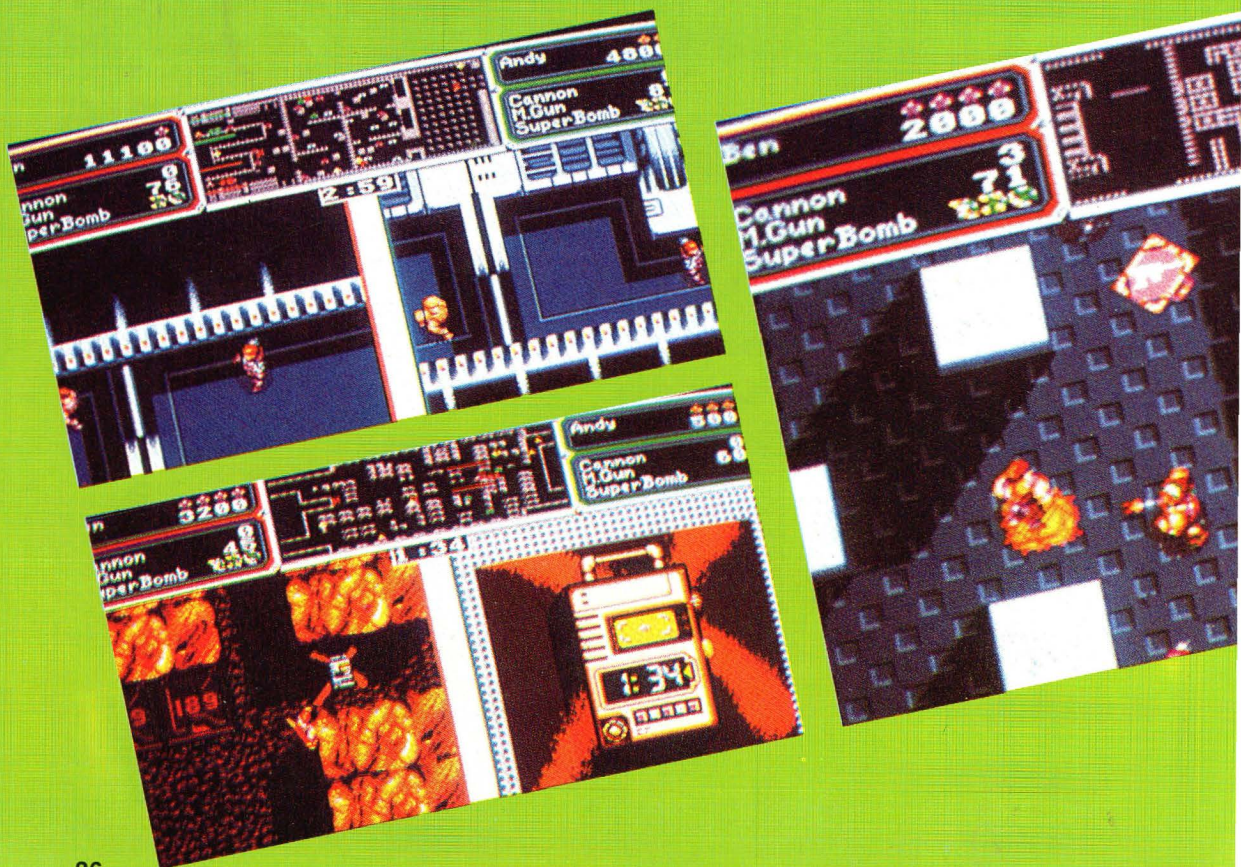
# CRACKDOWN

**D**roga, sabotaggio e spionaggio in questo nuovo gioco della US Gold, che ripercorre la struttura piramidale di un impero della droga. Alla base ci sono i corrieri e gli spacciatori da strada; poi, salendo, ci sono i grandi grossisti che scambiano ingenti quantità di droga per quantità ancor più ingenti di denaro e infine, in cima, gli alti papaveri che dirigono il tutto e incassano. In **Crackdown**, questi signori del crimine hanno una serie di rifugi in cui nascondersi e conservare la "roba", ma non hanno fatto i conti con due poliziotti di nome Ben e Andy, che indagano in borghese e infine fanno saltare in aria le basi dei trafficanti. Per farla breve, **Crackdown** è un eccellente clone di **Gauntlet**, arricchito dallo split screen, dall'ottima grafica e da una buona meccanica di gioco. Il vostro compito è di

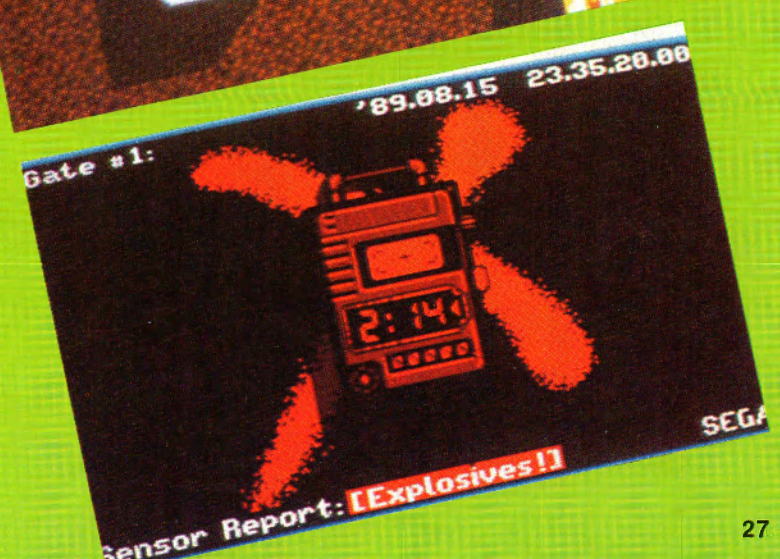
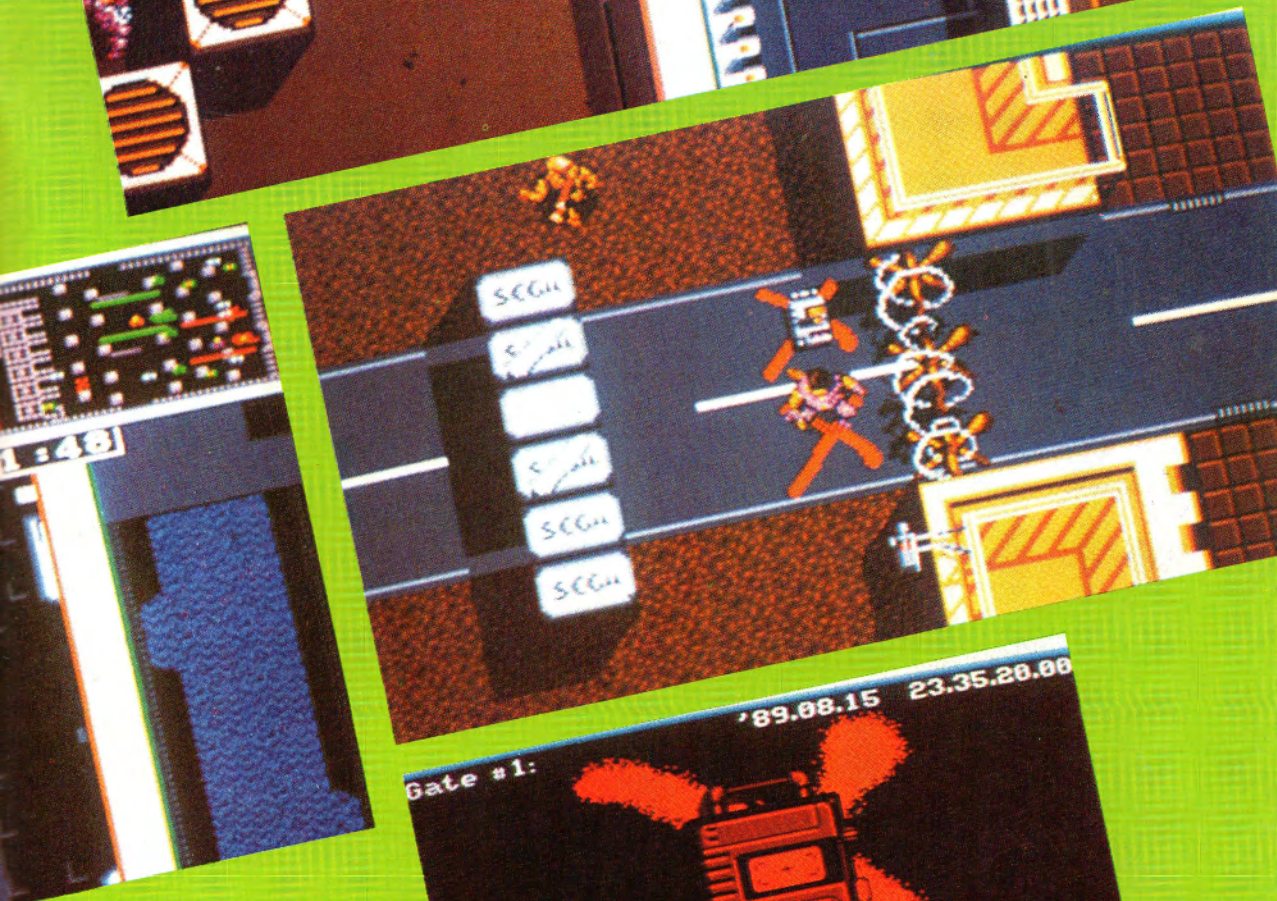
esplorare i covi, rappresentati in panoramica aerea in un'area di gioco che scrolla in otto direzioni diverse, ponendovi delle bombe ad orologeria. Dato che non avete molte munizioni a vostra disposizione, scegliete con cura le vostre vittime: alcune di esse sono disarmate, quindi potete anche avvicinarvi ed eliminarle con un bel calcione.

La grafica è complessa, così complessa che a volte è difficile distinguere certi dettagli, ma anche se l'area di gioco è piccola, lo scanner fa in modo che non ci siano avversari che entrando da fuori campo vi uccidano prima ancora che possiate accorgervi di loro. Insomma, si tratta di un simpatico gioco senza pretese, con quel tanto di difficoltà che basta a renderlo appassionante.

Patrizia Fassi



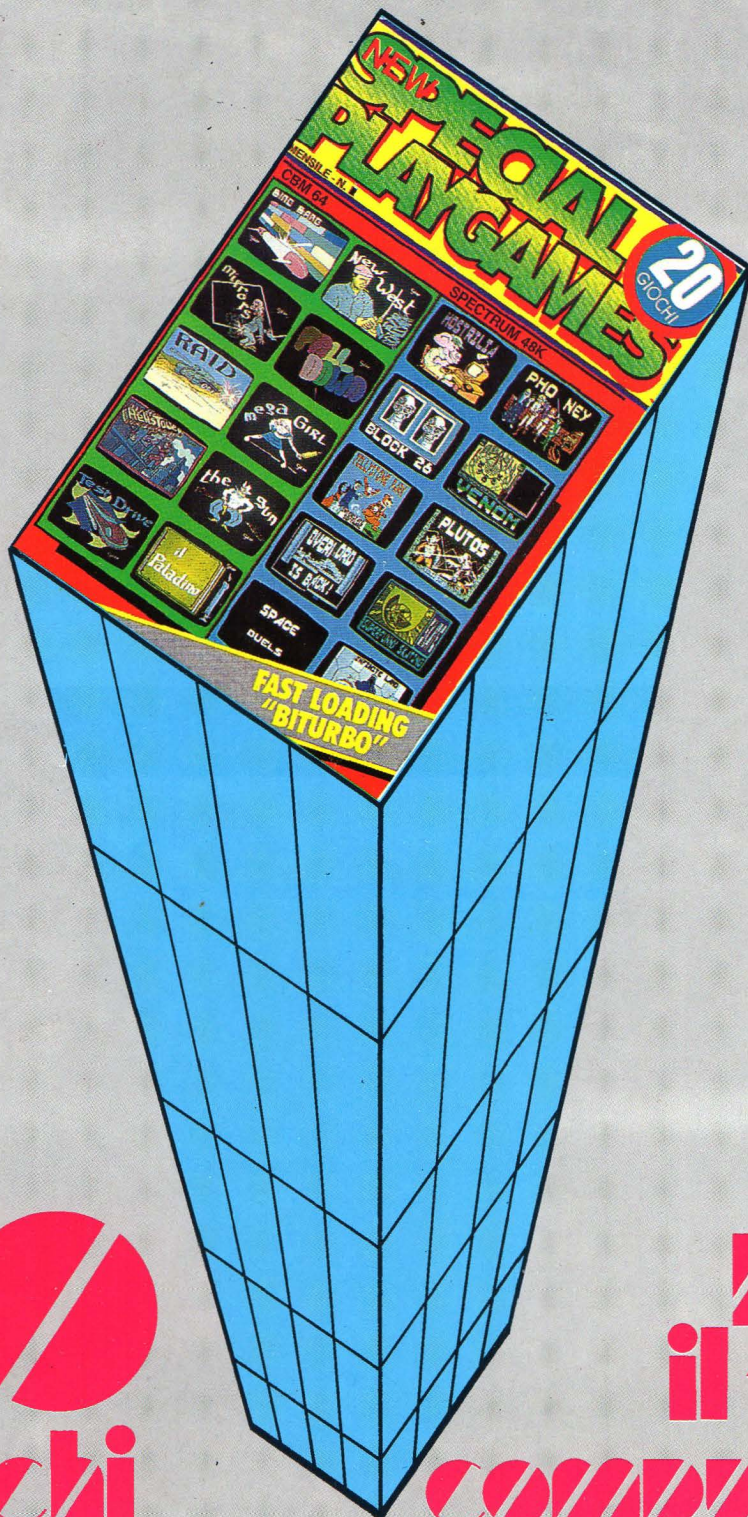






OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA

C  
B  
M



S  
P  
E  
C  
T  
R  
U  
M

20  
giochi

per  
il tuo  
computer



# VENDO COMPRO CERCO TROVO

● Vendo i migliori giochi per CBM 64: Double Dragon, dragonninja, Last ninja 1-2, World games, Daley Tomposons Olympic challenge, Ghoul's n'ghost, Ghosts'n'globlins, Turbo Outrun, Ghostbusters 1-2, Batman 1-2, Samuray Warrior, Robocop, Barbarian 1-2, Tutti i tipi di calcio. Tutti i giochi spaziali esistenti, Forgotten worlds, Superman, Power drift, New Zeland Story, Formula 1, Cabal, Commando, Sharrier, Defender of the crown, Rick off, Op. Wolf, Wonderboy 1-2, e moltissimi altri a prezzi bassissimi, e per ogni 5 giochi ne regalo 3 dei migliori. Inoltre compro un drive 1541, pago un prezzo accettabile. Laviola Sante - Via Papa Giovanni XXIII, 1, 75025 Policoro (MT) - Tel. 0835/971395.

● Cerco e compro il gioco the Last Ninja a prezzo ragionevole, inoltre Mask 2. Telefonare dopo ore 13.30, metto anche a disposizione la posta: spedita a: Annuncio sempre valido. Filippo Scalandi - Via Donizetti, 3 - Trieste - Tel. 368290.

● Vendo i migliori giochi per il CBM 64 a sole L. 500, affrettatevi; ad esempio: Calchetto, Micro prose Soccer, Int. soccer, Coppa Uefa, Mistel Goal, Goal, Baseball, Red Heat, Last Ninja II, Batman Cabal, 1948, Alter Beast, Robocop I e II, Dragon's Ninja, Dragons Lair I e II, Wonder Boy, Strider, Op. Wolf, Platoon, Blastoid, Barbarian II, Renegade III, Pac Landspeed Way, Thunder Cats, Poker, F1 Super Cicly, Ace or Ale, Bruce Lee e tanti altri. N.B. chi telefona prima del 25 maggio, ai primi 10 gli verrà regalato un gioco a piacere (se prendono almeno 10 giochi), richiedendolo al ricevitore della telefonata.

Massi Alessandro - Via Carso, 6 - 51031 Agliana (PT) - Tel. 0574/719841.

● Compro disperatamente su cassetta per C64, i seguenti giochi: R-Type, Wonder boy, Barbarian II, Alien's Sindrome, The Last Ninja II, Buggy Boy, Bubble Bobble. Telefonare ore pasti (tranne giorni festivi).

Accordini Marco - Via della Resistenza, 7 - 37020 Verona - Tel. 7702769.

● Vendo per ogni gioco per C64 (solo su disco) che vuoi avere, sia passato che recente, telefonatemi subito. Il prezzo è di sole L. 1.000 per gioco.

Pincolini Andrea - Via Montestregone, 30 - 15011 Acquiterme - Tel. 0144/53515.

● Alt! Fermo qui. Ho una splendida occasione per te che cerchi un C64: C64 new + copritastiera + registratore + 3 cassette gratis L. 260.000; C64 new + copritastiera + 2 registratori + duplicatore + 3 cassette gratis L. 315.000; C64 new + copritastiera + 2 registratori + duplicatore + MikI II + 3 cassette gratis L. 370.000; MikI II L. 66.000; Registratore extra + duplicatore L. 60.000. Ricorda che il C64 ha 13 mesi e la MikI II (Cartridge) ha 33 principali funzioni. Telefonami per saperne di più. Do un VIC20 a L. 50.000.

Baldini Leonardo - Campagna Levante, 167 - 56025 Pontedera - Tel. 0587/476451.

● Cerco e compro cassette Ghostbusters, Batman 0-1-0-2-0-3 - Ghost Goblin's, tutto a L. 6.000 (mi serve sia registrata o originale, basta che funzioni). Telefonare alle 8 di sera per C64. Michele Dusi - 25073 Bovezzo (BS) - Tel. 030/2711449.

● Compro Shinobi Mario - Via Alpi, 3 - S. Lucia di Montana (RM) - Tel. 06/9050292.

● Cerco disperatamente giochi su cassetta per il plus/4 in particolare giochi aeronautici e di battaglia navali o di guerriglia. Prezzi trattabili. Telefonare ore pasti.

Luca Netto - Via Campi, 37 - 31010 Mareno di Piave (TV) - Tel. 0438/308097.

● Vendo fantastici game per CBM 64 disco (copie) tra i quali: kickoff, Microsoccer, Danko, Blastoid, Palland, Tom e Jerry, test drive, Sky Travel, Out Run, Grosso guaio a Cinatown, Chicago 305, Geos, Kick Off, Commando, Rambo, I.K + Rick Dangerous, Operation Wolf, Super Hangon, Jilk Worm, Batman, Forgotten Worlds, Led Storm, 4 Thinches, Garfield, Varna, Total Eclipse. A L. 2.000 l'uno. Vendo giochi in cassetta come: Mith, Bagkok, Last Ninja, Knights, Super Wonder boy, Hawkey e Indiana Jones, Dragon Ninja, Barbarian 2 a L. 2.000 l'uno. Per spese superiori alle 20.000 si pagano le spese

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE  
DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI  
PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche.

Indirizzate a Società SIPE srl,  
- Vendo, compro, cerco, trovo -  
via Ausonio, 26 - 20123 Milano

di spedizione altrimenti si offre un disco con 6 stupendi giochi (recentissimi) a L. 15.000 (spese postali incluse) (spese postali sono di L. 6.000). Boni Ivan - V.le 28 Settembre, 70 - 41049 Sassuolo (MO).

● Cerco solo tastiera CBM 64 con alimentatore al prezzo ragionevole di L. 200.000. Attenzione non offro di più. Offro anche Spectrum Plus 48 K + accessori vari. Telefonate telefonate. Inoltre vi chiediamo se volete scrivere al club Fransoft, gratuitamente vi daremo la tessera di iscrizione ed una cassetta con gioco originale: prezzo di iscrizione è di L. 2000. In caso di interesse telefonare tutti i pomeriggi dalle 14 alle 21. Francesco Daidone - Via del Legno, 62 - 91100 - tel. 0923/5652308.

● Compro giochi per C64 su cassetta: Last Ninja 1-2, Batman, Italy 90, Mexico 86, Indiana Jones 1-2, Super Mario Bros B Bills Wild West Show, License to kill - DO7 salamander, Wonder boy II-III. Richiedo max serietà. Dario Galletta - XX Settembre Travil - 89015 Palmi (R.C.) - Tel. 0966/46402.

● Vendo Atari 2600 Console per videogiochi con 8 cassette e joystick a lire 150.000 o altrimenti scambio con Philips telematico in buono stato.

Cesare Caldi - Via Custozza, 1 - 28066 Galliate - 0321/865654.

● Cerco disperatamente per C64 su cassetta i seguenti giochi: Venerdì 13, Ken il guerriero, R-Type, Turbo Out Run, Outrun europa, Shinobi, Alter Beast, Seuck, Game over 1-2, Ghostbuster 2, Driving School, Test drive 1-2, Capitan America, Defender of the crown, Barbarian, Golf 1-2-3, Karate Kit 1-2-3, Rambo 1, Rocky, Visitors, Batman: The movie, F1 Manager, Red Heat, Kung Fu Master, Rainbow, Island. Tutti a L. 1000 l'uno, e in più, il programma di partite simulazione di calcio che faccia il resoconto delle azioni minuto per minuto.

Lucio Castorina - Viale scala Greca 415 - 96100 Siracusa - Tel. 757099.

● Vendo ogni programma passato, presente e futuro per il tuo C64. Telefona immediatamente e ricordarti che il prezzo è di sole 1000 lire (solo

su disco) per ogni gioco. Pincolini Andrea - Via Montestregone, 30 - 15010 Acqui Terme (AL) - Tel. 0144/53515.

● Vendo giochi su dischi originali come: Robocop, New Zealand story, Cabal, Dragon's Lair, Rycgar, Rambo 3, Hot Weels, Varie olimpiadi ecc. Compro giochi originali/duplicati su disco e cassetta come Shinoby, R-Type, Alter Beast, Operatino Wolf, giochi per calcio. Telefonare dopo le 20 a:

Uliana Christian - Via Pietro Forri, 50 - 15069 Seravalle Scrivia (AL) - Tel. 0143/62887.

● La Softbank vende penna ottica + software per spectrum (solo 48k) + istruzioni. Solo lit. 30.000 + spese postali. Possibilità di creare animazioni, cerchi solo puntando la penna al centro e tagliando il diametro, Fill, Cubi, ecc. ecc. Potete utilizzarla per i vostri programmi affrettatevi. Magosso Nico - Caselle 10 - 45026 Lendinara (RO) - Tel. 0425/63061.

● Vendo i migliori giochi per spectrum (48/128) titoli come: T-Type, batman, Robocop, Dragon Ninja, Salamander, Barbarian 2, Target Renegade, e molti molti altri ancora più belli! Telefonatemi e lasciatemi il vostro indirizzo, vi spedirò la mia lista. Good Bye.

Nico Magosso - Caselle 10 - 45026 Lendinara (RO) - Tel. 0425/63061.

● Riservato ai sinclaristi: x 48K e 128K. Vendo i giochi più sballosi, graficosi, sonoriosi, del mondo ZX, titoli come: Adv. Dung e dragons, New Zealand story, Super Dragons' Laier, Oblite Rator, Storm or 128K, Twin Turbo VB, Robocop, Led Storm, Music box 128K, Heroes of the lance, Pacland. E molti altri!!! Circa 100 o più titoli. Telefona o scrivi per la lista gratuita: ai primi 5 clineit 3 game a scelta gratuiti!

Magosso Nico - Caselle 10 - 49026 Lendinara (RO) - Tel. 0425/63061.

● Scambio giochi per C64. Cerco: Super Mario Bros, Roger Rabbit, Dragons Lair 1-2, Beach Volley, Ghostbuster 2, R-Type, Dynamite Dux, Indiana Jones 1-2, F.1 Manager, Barbarian 1-2, Scooby Doo, Ye Ar Kung Fu. Li scambio con i giochi: Bolle Bolle, Operation Wolf, Ghostbuster, Strip Poker, Ninja Commando, Ghost and Gobblins, Nato Bmx, Go-Kart Sim., F40 Pursuit, W.T. Soccer, Pole Position, 007, Catch, Ping Pong. Telefonate. Aspetto vostre notizie. Max serietà.

Martellotti Emanuele - Via Della Repubblica 78 - 73012 Campi Sal. na (LE) - Tel. 0832/791796.

● Hey ragazzi!!! Vendo bellissimi giochi per C64, sia su disco che su cassetta, ecco alcuni titoli: Bolle Bolle, W.T. Soccer, Operation Wolf, Strip Poker, F.40 Pursuit, Ghostbuster, Buggy Boy, Ninja, Commando, Ghost and Gobblins, Rick Dang, Nato Bmx, Go-Kart Sim., Stunt man bike, e tanti altri bellissimi...

Martellotti Emanuele - Via Della Repubblica 78 - 73012 Campi Sal. na (LE) - Tel. 0832/791796.

● Ehil! C'è un'occasione d'oro per te. Compro programma (su nastro) che trasformi il CBM 64 in ZX Spectrum. Offro fino a L. 30.000. Inoltre vendo i seguenti giochi: fantastici compatibili al CBM 64: Gu Stick, Sky Crapers, Billy Beer, Invasion, Space Wars, GHost, La cripta, La miniera, Attack. Spesa totale L. 4.000.

Guidetti Vincenzo - Via Ciccarello, 12 lotto 6 - 89132 Reggio Calabria (R). Tel. 0965/592020.

● Vendo meravigliosi giochi per CBM 64/128 da L. 500 a L. 1.000 cad. Ecco i alcuni titoli: Renegade 3, Vigilante, Tiger Roads, Double Dragon 1 e 2, Shinobi, Strider, Alter Beast, Cabal, Green Beret, Alien Syndrome, Dragon Ninja, Chessmaster, Discovoe, International Soccer, Calchetto, Calcio, Buggy Boy e tanti altri. Vendo i programmi Tot Professional e Supertop. Cerco inoltre disperatamente il programma che trasforma il CBM 64 in ZX/Spectrum. Sono disposto a pagarlo fino a L. 15.000.

Bodi Gianfranco - Via Degli Arditi 11 - 30013 Cavallino (VE) - Tel. 041/968454.

● Occasione per acquistare giochi: la M.A.M. vende i suoi giochi perché chiude. Quindi li vende a sole L. 500 per CBM 64, ad esempio: Robocop, Dragons Lair I, I e Out Run, Indiana Jones, Renegade III, Platoon, Passing Shot, Live and Ledt Die, Dynamite Dux, The Duel, Rocky, Imp. Mission 2, Operazione Wolf, Microsoccer, Int. Soccer, Football Manager, Last Ninja.



Massi Alessandro - Via Carso, 6 - Agliana (PT) 51031 - Tel. 0574/719841.

● Vendo giochi su disco per C64 a L. 2000 escluse spese postali e spese per i dischi vuoti. Ho giochi come: Cabal, R-Type, Ghostbuster II, e qualsiasi altro genere di gioco. Massima serietà.

Gianni Mongelli - V.le Aviatori 41 - Foggia 71100.

● Vendo cassette e dischi per floppy disk per C64. Dischi tipo: Rambo, Zorro, varie specie di Olimpiadi, Petfall I, II. Cerco cassetta o disco per C64 con ogni tipo di calcio: Basket, Rugby, Catch. Possibili scambi.

Dino Ricciarelli - Via P. Togliatti 22 - Sevane (AR) - Tel. 055/9788559.

● Vendo imballato CBM 64 New, con garanzia, c. italiana + registratore, 2 stick + 500 giochi e programmi + numerose riviste + 3 cartucce + collegamenti vari, il tutto a L. 400.000. Telefonare ore serali.

Pasquale Santangelo - Via P.G. Scarpetta 24 - Fiumicino (RM) 00054 - Tel. 6451751.

● Vendo programmi quasi di tutti i tipi a prezzi stracciati (massima serietà).

Giannone Giancarlo - Via Einaudi - Squinziano (Lecco) C.A.R. 73018.

● Comprò e cerco, qualsiasi gioco di calcio, su cassetta per C64 e spero che qualcuno mi scriva o mi telefoni, perché penso che quasi tutti hanno dei giochi di calcio.

Massimo - Castello 2409 - Venezia - Tel. 5289/80012543.

● Per cambio sistema, svendo ad un prezzo imbattibile computer Spectrum 48 K Plus, completo di cavetti tv e registratore, joystick, cassette giochi, interfaccia joystick, il tutto a sole L. 250.000. Usato poche volte, nuovissimo ancora imballo originale. Max serietà. Spese pacco assicurato a mio carico.

Francesco Iozia - Via Ariosto 10 - 97014 Ispica (RG).

● Cerco disperatamente programma che trasformi il C64 in Spectrum 48K. Offro massimo L. 10.000.

Domenico Massaro - Via S. Onofrio 41 - S. Ste-

fano (AG) 92020 - Tel. 0922/982565.

● Vendo Commodore 64 con tutto l'occorrente, con più di 450 giochi, con 2 joystick. Ecco alcuni giochi: Dragon Ninja, Miami Vice, Ninja 1, 2, 3, 4, 5, Rambo 1-3, tutto a sole L. 380.000. Telefonare ore pasti.

Colantuono M. Cira - Via Felice Romano 61 - Torre del Greco (80059) - Tel. 8815584.

● Vendo i seguenti giochi per il CBM 64: Italy 90, Shinobi, Street Fighter, Out Run, Super Buggy, Wonderboy in Mosler Land, Ghostbuster II, Ninja Spirit, Indy (L'ultima crociata), e Indiana Jones e il Tempio Maledetto. Da L. 5.000 a L. 8.000 l'uno.

Daniele - Via Emilia 17 - Oriago (VE) 30030 - Tel. 041/429162.

● Vendo svariati giochi per il CBM 64 in una cassetta da più di 15 giochi. Richiedete la lista se siete interessati. Inoltre cerco: Shinobi, Super Wonderboy e in generale giochi di avventura. Max serietà.

William Antoniani - Via Teresa Gullace - Roma 00166 - Tel. 6903864.

● Vendo per CBM 64 e 128 i seguenti giochi su cassetta: Wolfman, Frank Stein, Blood Valley, Enlightenment Druid II, Vampire, Stellar Wars, a L. 2.000 cadauno. Nuovissimi, usati 2-3 volte al massimo.

Paradiso Giuseppe - Via del Mare, 13 - 88040 Lamezia Terme (CZ) - Tel. 0968/51006.

● Vendo Commodore 128 in ottimo stato + registratore Commodore + joystick + centinaia di giochi (manuali compresi) a L. 350.000 trattabili. Vendo anche Commodore Vic 20 a L. 100.000 + giochi. Telefonare dopo le 21.00. Max serietà. Glauco di Lieto - Via Lariana 5 - Roma 00199 - Tel. 869305.

● Comprò Double Dragon's per Commodore 64.

Mario Cusimano - Via Don Minzoni 168 - Caltanissetta 93100 - Tel. 52452.

● Vendo giochi strepitosi come: Double Dragon, Calcio con pioggia, Shinobi, Batman, Intoccabili, Raid Over Moscow e molti altri da L. 500 a L. 6.000. Telefonare dalle ore 19 alle ore 22.

Claudio Caporale - Via Guido Rossa - 88060 S. Andrea Jonio (CZ) - Tel. 0967/45510.

● Vendo nuovissimo, mai usato (ha quasi due anni) Commodore 128 + Commodore 64 + CP/M Plus + registratore + tanti giochi da bar per il C64: Street Fighter, Flying Shark, Rastan, Bubble Bobble, Bionic Commando, 1943, Arcanoid I, II, e altri ancora a sole L. 499.000.

Angelo Ferretti - Via Palestrina, 2 - 20124 Milano - Tel. 02/66983857.

● Comprò con urgenza i seguenti giochi su nastro per CBM 64: Predator, Platoon, Commando, Cabal, Operation Wolf, Shinobi, Mario Bros, Run for gold, Bubble Bobble, Catch, Wrestling, WWF Wrestling, WF Superstars, Champion Ship Wrestling. Comprò a L. 3.000 l'uno. Annuncio sempre valido. Telefonami dalle 20.30 alle 21.00. William Frullani - Via Cetino 61 - 50013 Campi Bisenzio (FI) - Tel. 055/890934.

● Comprò cassette per Commodore 64 da Di Lorenzo Franco e Dodde Daniele, via Milano e via Milazzo 1, Cellole (CE) 81030, Tel. 0823/933551-933302.

Antonio Mennonna - Via Capolegrotte 26 - 85054 Muro Lucano (PZ) - Tel. 0976/2664.

● Vendo programma che trasforma il CBM 64/128 in Spectrum 48K, disponibile su cassetta e disco. Annuncio sempre valido. Giuseppe Costanzo - Corso Europa 12 - Verbania 28048 - Tel. 0323/556772.

● Vendo MSX Philips + registratore + 1 joystick + cavi (alimentazione, tv e registrazione) e L. 150.000. Telefonare ore 20. Scambio il tutto con console "Sega". Sodini Donald - Via I. Di Giannutri 2 - 56100 Pisa - Tel. 050/532095.

● Cerco disperatamente il programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K. Lo comprò o lo cambio con 5 giochi tra questi: Out Run, Ye Ar Kung Fu, Last Ninja, Dragon Ninja, Bubble Bobble, Match Day II, Impossibile Mission II e molti altri. Non perdetevi questa occasione. Vincenzo - Via Don Bosco 76 - 10144 Torino - Tel. 011/743296.

● Vendo giochi per C64 in blocco su cassetta

**Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione  
di SPECIAL PROGRAM  
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano**

**VENDO**

(cancellare i settori che non interessano)

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

**SPECIAL PROGRAM N. 68**

**SCRIVERE IN STAMPATELLO**

NOME \_\_\_\_\_

INDIRIZZO \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_

CITTA' \_\_\_\_\_

TEL. \_\_\_\_\_

ETA' \_\_\_\_\_



contenente: Il calcetto, Ping Pong, Mega Eroe, Aquila dei cieli, Zona goal, Grande slam, Guerra delle Midway, ecc., tutti nuovi, solo a L. 500.  
Alberto Piras - Via Verdi 7 - Serramanna (CA) - Tel. 070/9139297.

● Vendo cassette originali per Spectrum. Rick Off, Bin the Gauntlet, Blasteroids, Chase H.O., Red Heat, con involucro originale a L. 10.000.  
Carlo Comolli - Via Capitonese 96 - Narni Scalo (TR) 00036 - Tel. 0744/758637.

● Vendo stupendi giochi per MSX, esempio: Out Run, Basket Master, Golf 3D, Wall Ball 3, Hangon, Calcio (spettacolare), e moltissimi altri giochi di macchine e di simulazione, Barbarian, Robocop.

Maurini Corrado - Via Ripabianca 23 - Narni Scalo (TR) - Tel. 0744/733914.

● Vendo più di 600 programmi per Spectrum 48K: Chase H.O., Rick Off, Ghost'n Goblins, Batman 1,2, Cross, Skate Coard, Gauntlet, Red Heat, The untouchables e molti altri per sole L. 1500-2000.

Carlo Comolli - Via Capitonese 96 - Narni Scalo (TR) 00036 - Tel. 0744/750637.

● Vendo ultime novità per CBM 64 fra cui Black Tiger, Shinobi, Indiana Jones e L'ultima crociata, Altered Beast, Fighting Soccer, e molti altri. Cerco Dynamite Dux, Rastan, The untouchables. Telefonare dopo le 15.00.

Cattaneo Roberto - Via Bonaparte 60 - Bovisio (MI) - Tel. 0362/558570.

● Vorrei avere 4 giochi che a me piacciono molto: D Forgotten Worlds, Battle Hawks per il CBM 64.

Walter Dellacroce - Via Salicello 11 Traversa - 19033 Castenuovo Magra (SP) - Tel. 571828.

● Attenzione! Vendo Commodore 128 completo di registratore, joystick, manuale, monitor, più 250 giochi fra i più belli come Pallacanestro, Calcio, Karate, Conon, ecc. (Computers quasi nuovo) a L. 500.000.

Gianluca L. - Via Pudovisi 48 - Roma - Tel. 465948.

● Cerco Soccer Italia 90, Microsoccer, Calcio con rigori e punizioni per Commodore 64.

Gaetano Carlo - Via A. Mitelli 30 - Roma 00133 - Tel. 2008022.

● Compro i seguenti giochi a non meno di 2.000 l'uno 3.000: Ghost'n Goblins II, Marauder, The champ, Combact School, Out Run Turbo, D. Dragon, Mario Bros, Super Mario Bros, Bubble Bobble, Dragon Ninja.

Luca Orrù - Via Balilla 68 - Cagliari 09134 - Tel. 523187.

● Cerco se a buon prezzo, compro per Commodore 64 (cassetta) i seguenti giochi: Ghost'n Goblins II, Marauder, The champ, Combact School, Out Run Turbo, D. Dragon, Mario Bros, Super Mario Bros, Bubble Bobble, Dragon Ninja, California Games, Street Fighter I, II.

Luca Orrù - Via Balilla 68 - Cagliari 09134 - Tel. 523187.

● Cerco programma che trasformi lo Spectrum 48K in CBM 64.

ROberto - Via Riofreddo - Tarvisio 33012.

● Vendo 700 giochi per CBM 64 originali, alcuni titoli: Cabal, Ghostbusters, Ghostbusters 2, Golf 1-2, H.A.T.E., Batman, The mnovie, Ghost'n Goblins, Gary Lineker Hot Shot, Strider, Dragons Lair, Thunder Blade. Telefonare ore pasti. Il prezzo è L. 150.000.

Comune Antonio - Via Bergamo 5 - Padova 35142 - Tel. 656282.

● Ehi ragazzi! Rizzate bene le orecchie! Sono in procinto di rovinarmi perché voglio vendere più di 700 giochi per CBM 64 alla miseria di L. 150.000. Alcuni titoli: Dragon's Lair, Cabal, Ghostbuster 2, Rambo III, Star Trek 3-4, Gary Lineker Hot Shot, Golf 2, Out Run, Shinobi, Strider, After the War. Chi vuole approfittare di questa occasione telefoni ore pasti.

Comune Alfredo - Via Bergamo 5 - Padova 35142 - Tel. 656282.

● Cerco: California Games, Wonderbow, Arkonoid, Strip Poker, Porno Puzzle, Sexy Break Out o simili a L. 3000 se originali, L. 2000 se copiati.  
Mario Salvato - Via Bergognone 48 - Milano 20144 - Tel. 8356676.

● Cerco disperatamente i seguenti giochi per il CBM 64: Ghoul's'n Ghost, Ninja Spirit, Strider a L. 3.500 l'uno. Registrati su cassetta non originale. Telefonare dalle 17 alle 18.

Nicola Corraini - Via San Pietro 22 - Bevilacqua (VR) 37040 - Tel. 0442/93358.



Massi Alessandro - Via Carso, 6 - Agliana (PT) 51031 - Tel. 0574/719841.

● Vendo giochi su disco per C64 a L. 2000 escluse spese postali e spese per i dischi vuoti. Ho giochi come: Cabal, R-Type, Ghostbuster II, e qualsiasi altro genere di gioco. Massima serietà.

Gianni Mongelli - V.le Aviatori 41 - Foggia 71100.

● Vendo cassette e dischi per floppy disk per C64. Dischi tipo: Rambo, Zorro, varie specie di Olimpiadi, Peffall I, II. Cerco cassetta o disco per C64 con ogni tipo di calcio: Basket, Rugby, Catch. Possibili scambi.

Dino Ricciarelli - Via P. Togliatti 22 - Sevane (AR) - Tel. 055/9788559.

● Vendo imballato CBM 64 New, con garanzia, c. italiana + registratore, 2 stick + 500 giochi e programmi + numerose riviste + 3 cartucce + collegamenti vari, il tutto a L. 400.000. Telefonare ore serali.

Pasquale Santangelo - Via P.G. Scarpetta 24 - Fiumicino (RM) 00054 - Tel. 6451751.

● Vendo programmi quasi di tutti i tipi a prezzi stracciati (massima serietà).

Giannone Giancarlo - Via Einaudi - Squinziano (Lecce) C.A.R. 73018.

● Comprò e cerco, qualsiasi gioco di calcio, su cassetta per C64 e spero che qualcuno mi scriva o mi telefoni, perché penso che quasi tutti hanno dei giochi di calcio.

Massimo - Castello 2409 - Venezia - Tel. 5289/80012543.

● Per cambio sistema, svendo ad un prezzo imbattibile computer Spectrum 48 K Plus, completo di cavetti tv e registratore, joystick, cassette giochi, interfaccia joystick, il tutto a sole L. 250.000. Usato poche volte, nuovissimo ancora imballo originale. Max serietà. Spese pacco assicurato a mio carico.

Francesco Iozia - Via Ariosto 10 - 97014 Ispica (RG).

● Cerco disperatamente programma che trasformi il C64 in Spectrum 48K. Offro massimo L. 10.000.

Domenico Massaro - Via S. Onofrio 41 - S. Ste-

fano (AG) 92020 - Tel. 0922/982565.

● Vendo Commodore 64 con tutto l'occorren- te, con più di 450 giochi, con 2 joystick. Ecco al- cuni giochi: Dragon Ninja, Miami Vice, Ninja 1, 2, 3, 4, 5, Rambo 1-3, tutto a sole L. 380.000. Te- lefonare ore pasti.

Colantuono M. Cira - Via Felice Romano 61 - Tor- re del Greco (80059) - Tel. 8815584.

● Vendo i seguenti giochi per il CBM 64: Italy 90, Shinobi, Street Fighter, Out Run, Super Bug- gy, Wonderboy in Moster Land, Ghostbuster II, Ninja Spirit, Indy (L'ultima crociata), e Indiana Jo- nes e il Tempio Maledetto. Da L. 5.000 a L. 8.000 l'uno.

Daniele - Via Emilia 17 - Oriago (VE) 30030 - Tel. 041/429162.

● Vendo svariati giochi per il CBM 64 in una cassetta da più di 15 giochi. Richiedete la lista se siete interessati. Inoltre cerco: Shinobi, Super Wonderboy e in generale giochi di avventura. Max serietà.

William Antoniani - Via Teresa Gullace - Roma 00166 - Tel. 6903864.

● Vendo per CBM 64 e 128 i seguenti giochi su cassetta: Wolfman, Frank Stein, Blood Valley, En- lighthouse Druid II, Vampire, Stellar Wars, a L. 2.000 cadauno. Nuovissimi, usati 2-3 volte al massimo.

Paradiso Giuseppe - Via del Mare, 13 - 88040 La- mezia Terme (CZ) - Tel. 0968/51006.

● Vendo Commodore 128 in ottimo stato + re- gistratore Commodore + joystick + centinaia di giochi (manuali compresi) a L. 350.000 trattabili. Vendo anche Commodore Vic 20 a L. 100.000 + giochi. Telefonare dopo le 21.00. Max serietà. Glauco di Lieto - Via Lariana 5 - Roma 00199 - Tel. 869305.

● Comprò Double Dragon's per Commodore 64.

Mario Cusimano - Via Don Minzoni 168 - Caltanissetta 93100 - Tel. 52452.

● Vendo giochi strepitosi come: Double Dragon, Calcio con pioggia, Shinobi, Batman, Intoccabi- li, Raid Over Moscow e molti altri da L. 500 a L. 6.000. Telefonare dalle ore 19 alle ore 22.

INDICATO  
IL TRATTEGGIO  
SEGUENDO  
E PIEGA  
IN NERO  
SEGNATO  
IL BORDO  
LUNGO  
RITAGLIA

Tagliando da compilare e spedire in busta  
di SPECIAL PROGRAM  
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 201

VENDO

COMPRO

(cancellare i settori che non interessano)

CERCO

TROVO

SPECIAL PR

SCRIVERE IN

NOME \_\_\_\_\_

INDIRIZZO \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_

CITTA' \_\_\_\_\_

TEL. \_\_\_\_\_

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME